SÓLO 3,95 €

JUEGO COMPLETO: **SACRIFICE** + DEMOS, PARCHES...

DVD DE REGALO

PCL Nº 2

PC LIFE

LA R... JUEGOS

BROTHERS IN ARMS

Un soplo de aire fresco

SWAT 4

De profesión, héroe

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Los gritos del silencio

HEARTS OF IRON II

Estrategia sin cuartel

HIPERREALISMO BÉLICO

Reales como la guerra misma

NÚMERO 2 ESPAÑA 3,95 EUROS

50002

8 421174 025071

editorial aurum









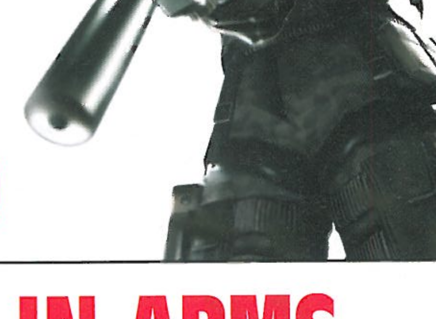


Editorial

TODO EL MUNDO ES BUENO

Perdón si molestamos, pero el cuerpo nos pide que dediquemos este editorial a un tema escabroso y que tal vez no sea de interés general. Las distribuidoras de videojuegos dan mucha importancia a las notas que reciben sus productos en la prensa especializada. Lógico: una parte de las ventas depende de esas puntuaciones. Por desgracia, en nuestro país no existe una tradición de prensa crítica, dispuesta a valorar los juegos con rigor y sinceridad. "Tu juego es la bomba", dicen a los representantes de la compañía de turno pese a que saben de sobras que la realidad es bien distinta. Seguro que con una crítica positiva el juego vende un poco mejor y las relaciones entre revista y editores van como una seda. Pero, ¿de verdad creen que eso beneficia a alguien? Si tú compras un juego recién editado porque tu revista de referencia considera que está entre la élite de las élites y te encuentras un producto mediocre, ¿volverás a comprar software lúdico el mes que viene o el otro? Es probable que no.
Señores, un poco de seriedad. Si todas nuestras notas fuesen buenas y todos nuestros análisis entusiastas, estaríamos renunciando a hacer nuestro trabajo tal y como lo entendemos: guiar al lector sobre qué juegos son excelentes, cuáles notables, cuáles cumplen sin más y cuáles nunca deberían haber visto la luz. No somos infalibles, no estamos en posesión de la verdad. Pero sí somos honestos y tenemos criterio. Una revista en la que todos los juegos sean valorados con entusiasmo falso y acrítico no tiene la menor credibilidad y no ayuda en nada a esta industria de ocio de la que todos formamos parte. No es nada personal: tal vez todo el mundo es bueno, pero no todos los juegos son buenos.

Redacción



SPLINTER CELL
Chaos Theory

La teoría del caos y del sigilo muy pronto va a ser llevada a la práctica. Sam Fisher se mantiene en forma y con más ganas de guerra que nunca. Te contamos lo que dará de sí el juego de acción inteligente de la temporada.

40

BROTHERS IN ARMS



En las trincheras, como en la cárcel y los correccionales, se forjan amistades de esas para toda la vida. Este juego le da un nuevo sentido a la expresión "acción bélica en grupo". Después de pasar horas en compañía de este escuadrón de tipos poligonales, te parecerán como hermanos.

56



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
Miquel Echarri
m.echarri@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M.A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y D. Valverde

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Dídac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com.

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

En portada

SWAT 4

El sucesor de *SWAT 3*, uno de los mejores juegos de acción realista que se recuerdan, ha sabido estar a la altura. El depurado y preciso sistema de órdenes permite asumir el control de tus muchachos de forma más intuitiva que nunca.

52



HEARTS OF IRON II

Prepárate para una inmersión con gorro y bermuda sumergible en un universo alternativo. En los mundos de Paradox, el Japón imperial puede desembarcar en la Costa Oeste de Estados Unidos o el alzamiento nacional tal vez fracase en su enfrentamiento con la República española.

60



WORLD OF WARCRAFT



Descubre el juego que está provocando una verdadera avalancha de nuevos usuarios de universos persistentes on line. Los orcos de *Warcraft* han abierto su sucursal en la Red. Y el resultado es de los que despiertan la imaginación y dejan sin vida social a cientos de miles de jugadores.

104

CONTENIDOS

ZONA α



Condemned es una de las apuestas de Sega para afianzarse en el mercado de PC.



Lejos del realismo, el sombrío aspecto de *Condemned* buscará perturbar al jugador.



Los parecidos con la saga *Silent Hill* son más que evidentes.

Miedo escénico

Condemned ACCIÓN/AVENTURAS

El anuncio de *Condemned*, nuevo juego de terror de Sega, demuestra lo que ya hace unos años que se intuía: las empresas de desarrollo japonesas cada vez apuestan más por el PC como plataforma lúdica para dar salida a sus productos. Tras años centrada en exclusiva en consolas de todo tipo de generaciones y máquinas recreativas, Sega ya trasladó a PC franquicias como *Sonic* y *The House of the Dead* entre muchas otras. Esta vez, se dispone a desembarcar en los compatibles con este título de terror psicológico y suspense. Se trata de un espeluznante *thriller* interactivo que se propone "traspasar los límites del género de terror virtual, aportar nuevas tecnologías y ofrecer una de las tramas más originales y refrescantes del momento", según explica Matt Woodley, Director de Marketing de Sega Europa.

Ambición no le falta al juego, ni tampoco buenas credenciales, ya que el desarrollo de *Condemned* correrá a cargo de la veterana desarrolladora norteamericana Monolith Productions. Valiéndose de la experiencia acumulada en el desarrollo de títulos capitales como *Aliens vs Predator 2*, *Shogo* o *Tron 2.0*, esta desarrolladora afincada en Washington intentará, según palabras de Samantha Ryan, su consejera delegada, "combinar en un mismo juego una atmósfera inquietante con un sistema de física realista, inteligencia artificial avanzada y un sofisticado sistema de combate".

Condemned pondrá al jugador en la piel de Ethan Thomas, un agente del FBI de la unidad de crímenes en serie. Éste se dedica a la búsqueda y captura de peligrosos psicópatas que merodean a sus anchas por los lúgubres paisajes urbanos que conforman el escenario del juego. A diferencia de otros juegos de acción en primera persona, no sólo habrá que disparar a todo lo que se mueva, sino también utilizar métodos de investigación forense para recabar pistas y descubrir el paradero de cada asesino en serie. Aún se desconoce cuándo se publicará el juego.



En el juego te las vas a ver con psicópatas de armas tomar.



No faltarán a la cita grandes dosis de sangre y vísceras.

¿La misma piedra?

The Matrix: Path of Neo ACCIÓN

Estaba claro: un juego que vende seis millones de unidades (por poco que convenza y mucho que lo maltrate la crítica) no puede pasar sin secuela. Pues bien, la segunda parte ya está anunciada. Después de *Enter the Matrix*, llega *Path of Neo*. Esta vez, en Shiny Entertainment parecen decididos a ofrecer argumentos más sólidos que la popularidad de la saga cinematográfica y el prestigio de su estudio de desarrollo.

The Matrix: Path of Neo está previsto para finales de 2005 y permitirá a los jugadores manejar al mismísimo Neo y recuperar los escenarios más espectaculares y recordados de la trilogía fílmica. Como destaca Jim Caparro, director ejecutivo de la compañía editora, Atari, "*Path of Neo* será la primera oportunidad de revivir personalmente el viaje de Neo y ofrecerá la oportunidad de experimentar aventuras nuevas, inéditas en la pantalla grande".

Como ocurría en el primer juego de la serie, *Path of Neo* contará con un guión escrito y dirigido por los célebres hermanos Wachowski y con unos protagonistas que tendrán un gran parecido físico con los actores principales de la película. "Los Wachowski han creado un universo único, increíblemente rico y profundo, con posibilidades creativas virtualmente ilimitadas. Los videojuegos son un campo ideal para explotar a fondo la riqueza de este entorno", explica Caparro. Veremos si en esta ocasión son capaces de sacarle un poco más de partido.



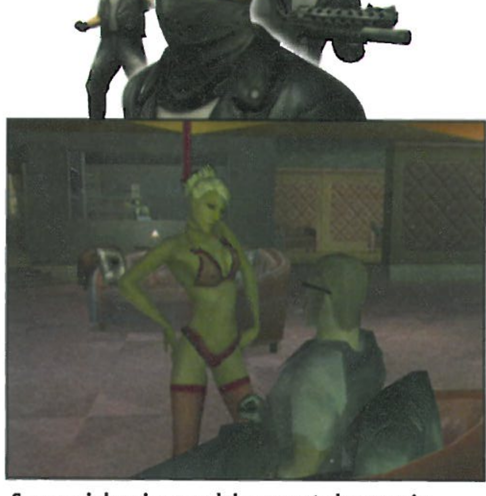
En breve sabremos qué aporta *Path of Neo* a lo ya visto en *Enter The Matrix*.

Sociedad limitada

Dead to Rights II: Hell to Pay ACCIÓN

Acaba de ser anunciado *Hell to Pay*, la secuela de un juego más bien fallido pero de cierto éxito comercial en su día. Esta vez, sus creadores se han propuesto crear un juego de acción más variado, más completo y, en definitiva, más divertido, y tampoco le harían ascos a superar el millón de copias (entre compatibles y consolas) que logró vender el primer *Dead to Rights*.

Una vez más, el juego va a inspirarse en la mecánica de *Max Payne* y el cine de John Woo y Tarantino. En palabras de Pierre Roux, productor de este *Dead to Rights II*, "hemos invertido mucho tiempo en mejorar el sistema de control tanto del protagonista como de Shadow, su fiel perro guardián". Roux confirmó también que se están añadiendo "nuevos movimientos para desarmar a tus rivales, un nuevo sistema de disparo y espectaculares efectos de cámara con rotaciones de 360 grados al más puro estilo *Matrix*". Electronic Arts será la encargada de distribuir el juego este mismo verano.



Sexo y violencia a raudales en este homenaje informático al cine de John Woo.

ZONA α

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

Romper, pisar, arrasar

El periodista Javier Candeira hablaba en un artículo sobre el videojuego *Hulk* de la danza de Kali, diosa hindú de la violencia y la destrucción, y de cómo el juego escenificaba esta letal danza para disfrute del jugador: todos los decorados del juego son fácilmente reducibles a escombros. Pocos juegos han reflejado con tanta exactitud la belleza coreografiada del edificio que se derrumba, del coche convertido en amasijo de acero y cristal, recordatorio de que por ahí ha pasado una fuerza de la naturaleza. Candeira menciona también el inenarrable placer que se experimenta cuando creamos una compleja ciudad funcional con *SimCity* sólo para arrasarla con una catástrofe devastadora.

Los juegos más peceros suelen ser de creación. Hasta el más arcade de sus géneros suele tener un componente de construcción, planificación y desarrollo (aunque sea narrativo), mecánica que queda bien a la vista en géneros como la estrategia, el rol o las aventuras. Por eso resulta refrescante la aparición de un juego como *They Came from Hollywood*, un título de factura independiente que usa como base argumental las demenciales películas protagonizadas por monstruos gigantes que hacen trizas grandes núcleos de población. *They Came from Hollywood* utiliza los códigos estructurales de los juegos de estrategia, pero el objetivo es la destrucción en masa. La puntuación de nuestro monstruo depende de los destrozos y bajas humanas que causa, con puntuación extra por matar científicos. Un juego que será lanzado a lo largo del año 2005 a través de la web www.theycamefromhollywood.com y homenajea a clásicos como *Rampage* subvirtiendo los tópicos de los juegos para PC y apostando por la anárquica belleza de la aniquilación en masa. No puedo esperar.

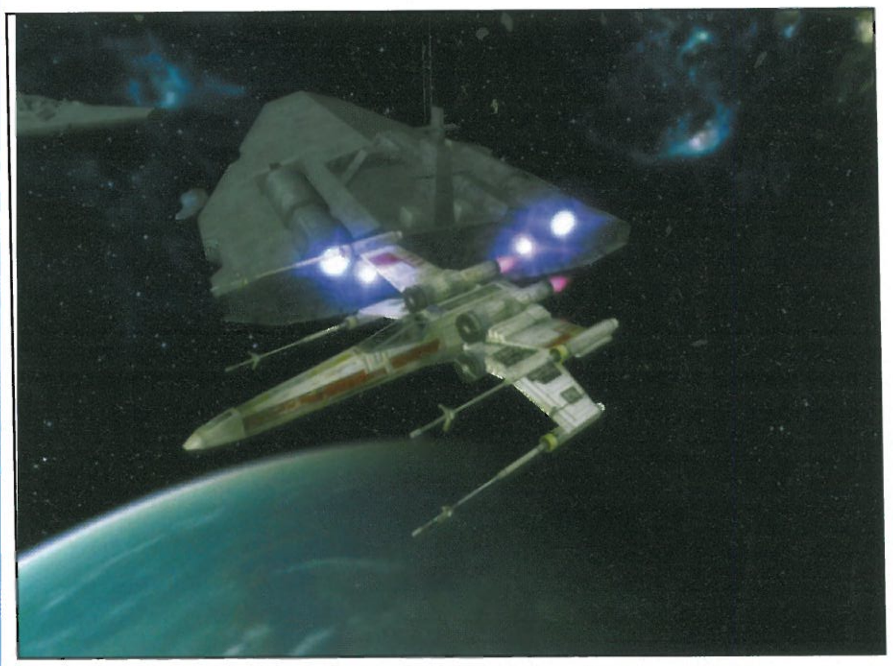


Futuro galáctico

Star Wars: Battlefront II ACCIÓN

El DVD de extras del aún no estrenado *Episodio III* de *Star Wars* incluirá una grata sorpresa: el tráiler de *Battlefront II*, secuela del videojuego galáctico más vendido de la historia. Aún no hay fecha de salida oficial y se desconoce por completo si Pandemic Studios repetirá en las tareas de desarrollo.

Lo que sí se sabe a ciencia cierta son algunas de las nuevas características que incluirá el juego. Por ejemplo, permitirá adentrarse en el espacio y realizar combates multitudinarios a bordo de una nave X-Wing o aterrizar dentro de un destructor y seguir allí con las trifulcas. También dispondrás de la opción de inclinarte hacia uno u otro reverso de la Fuerza según cómo te comportes en el campo de batalla. Pero lo que va a despertar más pasiones va a ser la posibilidad de realizar combates a golpe de sable láser cómo mandan los cánones Jedi.



***Battlefront II* intentará subsanar las lagunas de la primera entrega.**

La familia muta

Fantastic Four ACCIÓN



***Fantastic Four* coincidirá con el lanzamiento de la película del mismo nombre.**

El acuerdo de colaboración entre Activision y Marvel (prolongado hasta 2009) empieza a dar sus frutos. En verano, los Cuatro Fantásticos visitarán la pantalla del PC en un juego de acción y plataformas que promete sacar provecho de tan espléndida licencia. Primero, obligando al jugador a combinar las variopintas características de los protagonistas. Segundo, ofreciendo un modo multijugador con enfrentamientos múltiples y opciones cooperativas. ¡Fantástico!

STAR WARS

REPUBLIC COMMANDO™

THE SQUAD IS YOUR WEAPON™



CONTROL DE EQUIPO CON UN BOTÓN | PRELUDIO DEL EPISODIO III | MÁS DE 15 INEFABLES MISIONES | OPCIONES MULTIJUGADOR | ARMAMENTO REAL DE *STAR WARS*















www.lucasarts.com



¿Qué son los SWAT?

☐ Un grupo terrorista albanés ☐ Un cuerpo policial de operaciones especiales ☐ Una secta

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de mayo e indicar "Concurso *SWAT 4*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de mayo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de junio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Versión 1.5

Fable: The Lost Chapters AVENTURAS/ROL

Es oficial: *Fable* el popular juego de Xbox (se acerca a 1,5 millones de copias vendidas desde que fue publicado) tendrá su versión para PC a finales de 2005. Según informa Microsoft Games Studios, el juego de Lionhead llevará el subtitulo *The Lost Chapters* e incorporará nuevas misiones, mundos, enemigos y otros elementos que no fueron incluidos en la anterior entrega por falta de tiempo. Además, el apartado gráfico sufrirá una importante mejora con respecto a la versión para consolas, aprovechando así al máximo las capacidades de las nuevas tarjetas gráficas.

Fable es un juego de rol y aventuras original y arriesgado en el que vas a asumir el control de la vida de un héroe desde su infancia hasta la vejez. Todas las acciones que realices tendrán sus consecuencias directas sobre el carácter y el aspecto físico del protagonista, que puede llegar a ser una criatura casi celestial o un monstruo depravado.

De tus acciones dependerá la evolución del protagonista.



En *Fable* ninguna acción queda impune.



La versión para PC de *Fable* incluirá nuevos elementos.

Buscando a Marcus

Frater ROL

La desarrolladora polaca Rebelmind se encuentra en pleno desarrollo de *Frater,* un oscuro juego de acción y rol al más puro estilo *Diablo*. El juego utilizará una versión mejorada del motor gráfico tridimensional utilizado en *Space Hack*, hasta el momento su última y más lograda obra.

Los únicos detalles que han transcendido sobre *Frater* son aquellos que tienen que ver con su trama, que se desarrollará durante un siglo XIX alternativo. En ese entorno de fantasía gótica, un poderoso alquimista devorador de almas llamado Marcus tiene entre ceja y ceja apoderarse del mundo de los humanos y de las bestias infernales. El único que puede impedir que tan malvado plan se lleve a cavo es El Enviado de Dios, un personaje de extraordinarios poderes al que Marcus tiene como rehén en sus dominios. Ante tal desdicha, los monasterios del mundo han iniciado la búsqueda de un héroe capaz de rescatar al preso. ¿Adivinas quién va a ser el elegido?



Los juegos inspirados en *Diablo* siguen proliferando.

ZONA α

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

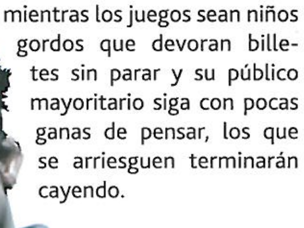
La línea se cortó

Leía hace poco en un foro amigo las lamentaciones de algunos por el paso a peor vida de Ion Storm y Troika. En él se afirmaba que la piratería les había roto la cuerda y quitado la red, que su contable era de la escuela Roldán o que fueron ellos los que se pegaron un atracón de espejo y acabaron por hacer más cabriolas de las que le permitía su precaria situación. ¿Conclusión? Batacazo.

Si alguien leyó la columna del mes pasado, sabrá que Troika e Ion tenían su dúplex en ella. Sus juegos eran yonkis de parches, pero no es ése el hecho que las ha llevado a cerrar. Sus juegos (*DX* o *Vampire*) eran feos pero pedían máquina, eran de desarrollo lento, pero incorporaban elementos de acción que chirriaban más que una gota de sangre en un juego de Mario. Eran pura contradicción.

Troika e Ion querían una cosa (juegos diferentes, arriesgados, complejos), pero en el camino se daban cuenta de que el resultado no iba a funcionar comercialmente. Mucho que leer, poco que matar. De ahí que se empeñasen en ponerle colorete, el mismo que se pone una vieja de 70 años empeñada en parecer más joven. El del payaso. Y así, imposible que alguien pague por ti.

Aunque a muchos nos duela, Troika e Ion no tienen cabida en esta industria, del mismo modo que Irrational, Quantic Dream o Planet Moon pueden pasarlo mal si no se ponen las pilas. Son empresas medianas que quieren hacer juegos grandes. Y mientras los juegos sean niños gordos que devoran billetes sin parar y su público mayoritario siga con pocas ganas de pensar, los que se arriesguen terminarán cayendo.





Piensa en verde

Elite Warriors: Vietnam ACCIÓN

La cruda realidad de la guerra a un palmo de tus narices, eso es lo que se propone ofrecerte este *Elite Warriors: Vietnam*. "Enemigos, uniformes, escenarios, armas… Todo será tan parecido a la guerra real que pondrá la piel de gallina", afirma John L. Plaster, veterano de la guerra del Vietnam al que los desarrolladores de Bold Games han contratado como supervisor.

Al mando de un comando de boinas verdes, el jugador deberá cumplir con una serie de misiones de lo más secretas en Asia. Haciendo uso de técnicas de patrulla que todavía hoy son utilizadas en Irak y Afganistán, tendrás que rescatar a pilotos abatidos, liberar a presos enemigos, proteger convoyes de provisiones o destruir todo tipo de objetivos con ayuda de apoyo aéreo.

El modelo a imitar: *Operation Flashpoint*. Como el juego de Bohemia Interactive, *Elite Warriors: Vietnam* brindará una cómoda interfaz para controlar a los demás miembros de la escuadra, unos enemigos con inteligencia artificial a prueba de burdas artimañas de veterano y un apartado multijugador completísimo.



Como en *Operation Flashpoint*, será posible jugar en primera y tercera persona.

En miniatura

MAD Tracks CARRERAS



En *Mad Tracks*, la diversión primará por encima del realismo.

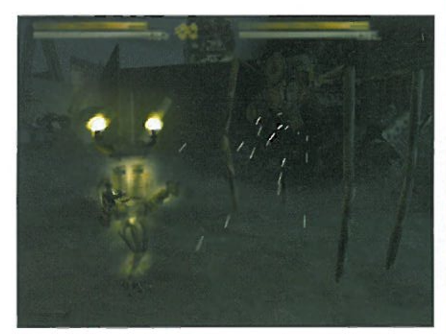
Mad Tracks promete ser la versión tridimensional y pasada de rosca de *Micro Machines*, el popular juego de Codemasters que tan buenos ratos nos hizo pasar en los 90. Al mando de 16 mini-vehículos, quemarás neumático en 45 pistas a cuál más caótica. Además de una amplia oferta de modos de carrera y un apartado multijugador que permitirá jugar hasta a cuatro usuarios en un mismo PC, el juego de Load Inc. permitirá utilizar los coches para menesteres un tanto distintos a lo habitual, como participar en partidas de snooker, fútbol, salto de longitud, bolos e incluso dardos. *Mad Tracks* estará listo a finales de año.

Chatarra peleona

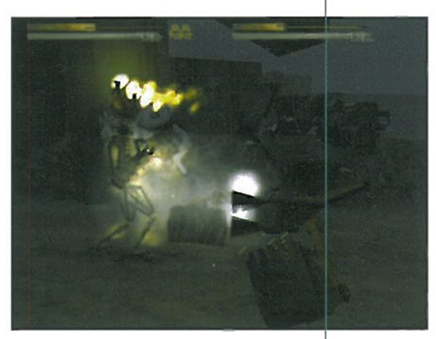
Metal Combat ACCIÓN

Sin que se sepan muy bien las razones, son contados los juegos de lucha que llegan a compatibles. *Metal Combat* se ha propuesto cambiar esa dinámica con una propuesta atrevida y a contracorriente, un juego de lucha al viejo estilo que, a la vez, incorpora un amplio surtido de ideas originales.

Uno de los grandes alicientes de *Metal Combat* es que no hará uso del habitual repertorio de animaciones y movimientos predeterminados. Una novedosa tecnología llamada SubaZ (creación de la compañía de desarrollo, Solar Studios) permitirá interacciones ilimitadas. "La mayoría de jugadores se aburren rápidamente con los títulos de lucha", afirma Matthew Green, diseñador jefe de *Metal Combat*. "La cosa pierde gracia en cuanto empiezan a resultarte previsibles las reacciones de tus oponentes". Por ello, "se está trabajando en un sistema de juego en el que cada acción desencadena una reacción imprevisible, convirtiendo cada combate en una experiencia totalmente distinta".



Metal Combat **es la opera prima de la desarrolladora Solar Studios.**



El diseño de los luchadores rebosa originalidad.

Los combates se desarrollarán en 15 escenarios de física hiperrealista. En ellos, 35 luchadores construidos a partir de moho, hierro y demás chatarra podrán ser quemados, despedazados, arrastrados, golpeados e incluso vaciados de combustible. *Metal Combat* aparecerá a finales de año.

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

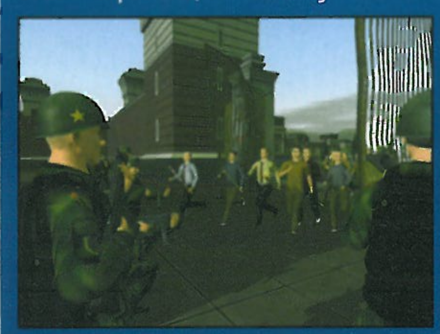
	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Acción	Junio 2005
2	Splinter Cell: Chaos Theory	Acción	Abril 2005
3	Neverwinter Nights 2	Rol	2006
4	Commandos: Strike Force	Acción	Por determinar
5	Age of Empires III	Estrategia	Finales 2005
6	Imperial Glory	Estrategia	Mayo 2005
7	Empire Earth 2	Estrategia	Mayo 2005
8	Pariah	Acción	Mayo 2005
9	The Movies	Estrategia	Primavera 2005
10	Doom 3: Resurrection of Evil	Acción	Abril 2005
11	Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
12	STALKER	Acción	Por determinar
13	Dungeon Siege 2	Rol	Primavera 2005
14	Psychonauts	Acción	Por determinar
15	Fahrenheit	Aventuras	Verano 2005

ZONA α

EN POCAS PALABRAS

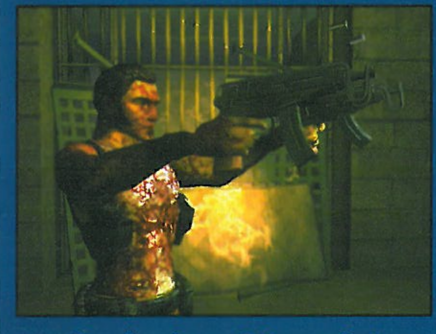
¡Viva la republica!

A pesar de que se sigue lamiendo las heridas del batacazo comercial y crítico que sufrió con *Republic: The Revolution*, la desarrolladora Elixir Studios ya ha anunciado una segunda entrega, prevista para 2007. En *Republic Dawn: The Chronicles of The Seven*, el jugador deberá reconstruir la republica tomando importantes decisiones políticas, económicas y militares.



Violencia al cuadrado

The Suffering, el juego de acción de Midway aparecido a principios de año ya tiene secuela. Va a subtitularse *Ties That Bind* y en él volveremos a encontrar los elementos que lo convertían en uno de los títulos más violentos de los últimos tiempos: combates masivos contra criaturas infernales y un protagonista psicópata recién fugado de la cárcel.



Por las barbas del profeta

¿Tienes *Blitzkrieg*, *Blitzkrieg: Burning Horizon* o *Blitzkrieg: Rolling Thunder*? Pues enhorabuena, porque muy pronto podrás disfrutar de *Mission Barbarossa*, una expansión para la aclamada serie de CDV que incorporará 28 unidades inéditas y una nueva campaña con nueve misiones inspiradas en grandes batallas históricas.

La ley de la calle

El controvertido rapero y mafiosete norteamericano 50 Cent tendrá pronto su propio juego, fruto de un acuerdo con Vivendi Universal. Se titulará *Bulletproof* e irá muy en la línea de la saga *Grand Theft Auto*. El jugador dispondrá de libertad total para moverse por un vasto entorno involucrándose en todo tipo de negocios dudosos.

ZONA β


El motor gráfico permite recrear todo tipo de efectos visuales.


Podrás tomar el control de piezas de artillería del escenario.

Territorio indómito

Commandos: Strike Force ACCIÓN

La emblemática saga *Commandos* va a dar un giro radical con su próxima entrega: *Strike Force* será un juego de acción bélica llamado a competir con grandes del género como *Call of Duty* o *Medal of Honor*. Con el motor Renderware como base, Pyro Studios se está esforzando en crear una fórmula de juego diferente, una nueva vuelta de tuerca a la acción militar en pequeños grupos.

Como siempre, el juego estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Los escenarios, vehículos, armas y uniformes van a ser recreados con la máxima fidelidad a los modelos históricos, algo que se ha venido intentando en los nueve años de singladura de la serie. Las tres campañas de que constará se van a ubicar en Francia, Rusia y Noruega, entornos en los que deberás asumir diversas misiones con variados objetivos. Pese a que habrá algunos elementos predeterminados que darán continuidad a las campañas, vas a disponer de un amplio margen de maniobra para ir resolviendo situaciones a tu manera.


¿Qué tal si volamos el tanque con una bomba lapa?

Esta flexibilidad va a ser una de las grandes bazas del juego. Para salir de más de un brete, vas a tener que poner en juego tu intuición táctica y echar mano de las habilidades de los tres comandos que manejas, que serán complementarias. Del juego de estrategia que era antes *Commandos*, sobreviven el boina verde (experto en combate cuerpo a cuerpo y de artillería pesada), el espía (capaz de infiltrarse en las líneas enemigas) y el francotirador. Sus habilidades permanecerán intactas en *Strike Force*.



El boina verde actuará como el protagonista de cualquier juego de acción estándar, pero los otros dos personajes van a presentar peculiaridades que aportarán mucho al género. El francotirador, por ejemplo, puede aguantar la respiración para lograr un tiro más certero, lo que produce una especie de ralentización del tiempo estilo *Max Payne* que hará más fácil acertar en el blanco. Por su parte, la gama de posibilidades que ofrecerá el espía es mucho más rica: asesinar sigilosamente a enemigos, utilizar sus uniformes para despistar o distraer a soldados de igual rango o inferior... Se han eliminado algunos elementos ya clásicos de *Commandos* para dinamizar el juego, como es el caso de la retirada de los cadáveres para evitar ser descubiertos. En la nueva entrega, se desvanecerán en unos segundos.

Algunas de las misiones que hemos tenido oportunidad de ver obligaban a combinar las habilidades de dos comandos. Mientras controlas los movimientos de uno, el otro dispondrá de cierta autonomía, pero ésta va a ser muy limitada para evitar situaciones en las que el personaje no controlado pueda acabar con los enemigos él solo. A estas alturas, sigue sin confirmarse en qué van a consistir las opciones multijugador, aunque sabemos que admitirán un máximo de 16 jugadores.

El boina verde puede eliminar a los enemigos de forma sigilosa.


El francotirador puede aguantar la respiración para mejorar el tiro.

CUANDO HAY VIDAS EN JUEGO, SWAT RESPONDE A LA LLAMADA.







Una llamada de auxilio. Tú respondes. Dirige tu equipo de expertos tácticos en una ciudad repleta de criminales armados y situaciones al límite que sólo tus hombres y tú podéis manejar. La experiencia más real y la nueva referencia en shooter táctico.
Cuando SWAT recibe la llamada, no hay otra opción.

"Espectacular juego de acción táctica. Será una sensacional continuación de la saga SWAT"
- COMPUTER HOY JUEGOS

www.SWAT4.com











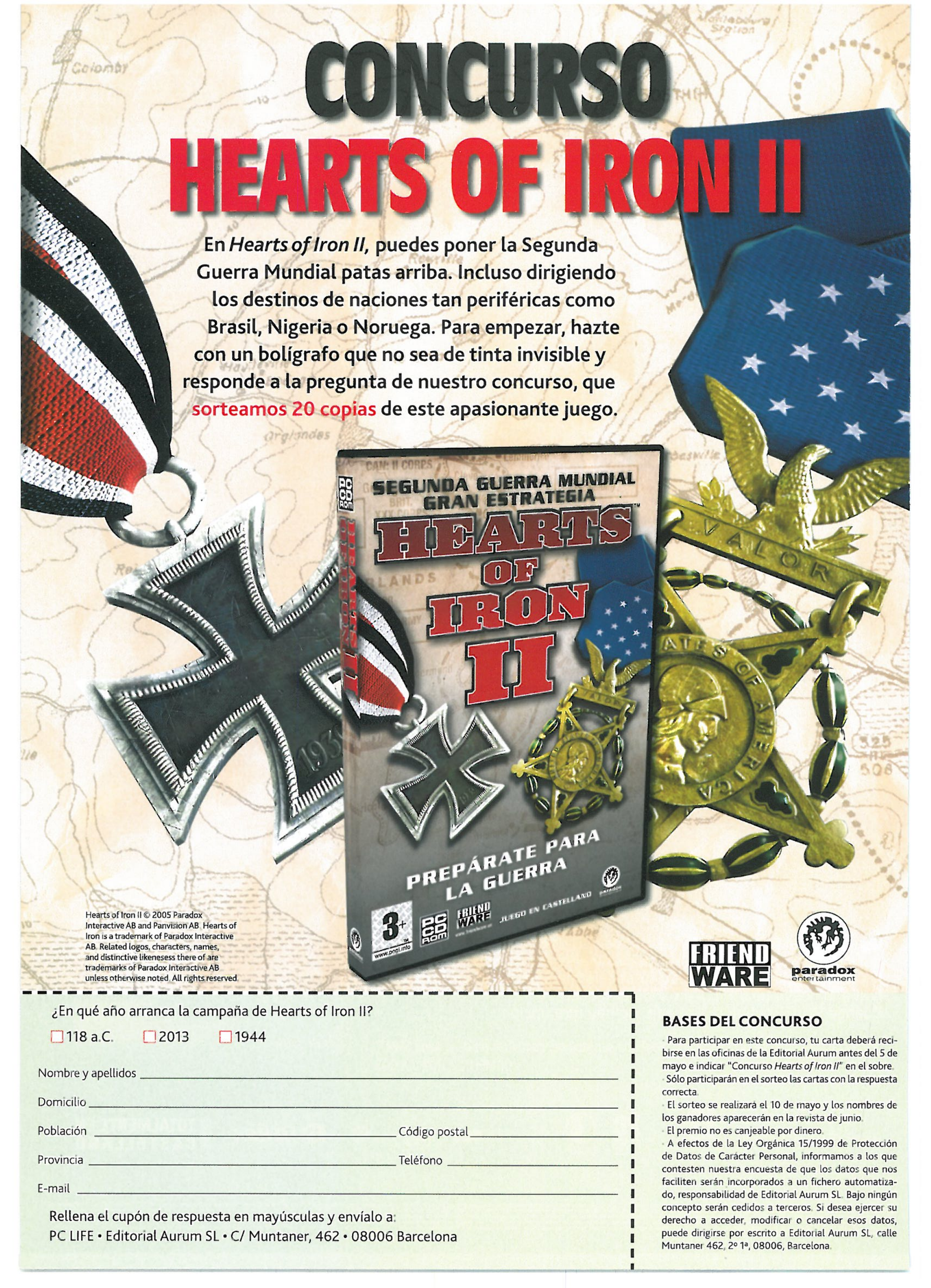












¿En qué año arranca la campaña de Hearts of Iron II?

☐ 118 a.C. ☐ 2013 ☐ 1944

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de mayo e indicar "Concurso *Hearts of Iron II*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de mayo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de junio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

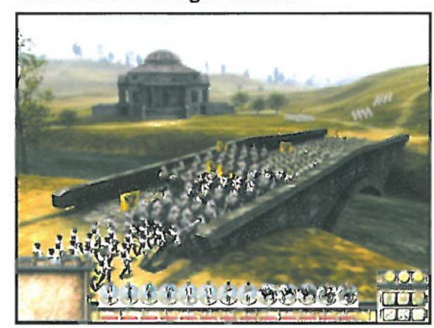
Grande y glorioso

Imperial Glory ESTRATEGIA

Imperial Glory se perfila como uno de los más ambiciosos proyectos llevados a cabo nunca por la industria de videojuegos española. El juego de Pyro ya casi está listo, y parece en condiciones de conseguir lo que se propone: la experiencia estratégica más intensa que se recuerda. Por un lado, va a ofrecer un minucioso modelo de gestión que obligará a tener en cuenta aspectos como la política, el comercio, la diplomacia, la gestión de los recursos y la investigación tecnológica. Por el otro, permitirá disfrutar de unas batallas navales y terrestres en tiempo real que reunirán hasta 2.000 unidades en pantalla.

La fidelidad histórica será otro de los puntos fuertes de *Imperial Glory*. Valiéndose de la experiencia acumulada en anteriores títulos y de los sabios consejos de profesores e historiadores contratados para la ocasión, los desarrolladores de Pyro Studios están reconstruyendo el devenir histórico de cinco grandes imperios (Gran Bretaña, Francia, Rusia, Prusia y el Imperio Austriaco) cuyos uniformes, armamento, formaciones y maniobras de batalla son un derroche de talento y autenticidad.


Imperial Glory presenta notables puntos de contacto con la saga _Total War_.


Habrá 50 escenarios distintos: desde la campiña inglesa hasta la gélida Rusia.


Cada uno de los cinco Imperios tendrá sus puntos fuertes y débiles.


El árbol de desarrollo incluirá más de 60 tecnologías.

Héroes contra villanos

Freedom Force vs. The Third Reich ACCIÓN


Esta segunda entrega incluirá un editor de personajes completamente nuevo.

La segunda entrega de uno de los mejores juegos del 2002 acaba de ser editada al otro lado del charco y , si no hay imprevistos, llegará en abril a España. *Freedom Force vs. The Third Reich* seguirá fiel a la receta de su predecesor, ofreciendo la misma mezcla de acción táctica, rol, humor y estética retro que tanto furor causó antaño. Los principales cambios tendrán que ver con un apartado gráfico renovado gracias a las excelencias del motor Gamebryo (ha permitido, entre otras muchas cosas, dotar a los escenarios de una mayor interactividad y mejor física), un nuevo elenco de villanos y superhéroes y unos modos multijugador más completos y variados.


Para desarrollar la física, Monolith está utilizando la última versión del motor Havok.


F.E.A.R. mezclará acción en primera persona con terror a la japonesa.

Terror a la japonesa

F.E.A.R. ACCIÓN

El prometedor juego de Monolith Studios se retrasa. Al parecer, la fase de pruebas restringida que se está realizando ha convencido a los desarrolladores de que al juego le faltan importantes retoques para estar listo. Aún son muchos los errores de programación y de concepto que presenta la versión actual de uno de los juegos de acción en primera persona más esperados de los últimos tiempos.

F.E.A.R. pondrá al jugador en la piel de un héroe novato. Un chico de misterioso pasado que deberá participar en la operación de rescate de unos rehenes encerraros en el interior de una multimillonaria agencia espacial. Sin embargo, lo que a priori puede parecer casi rutina, se acabará convirtiendo en una pesadilla con hueco para fenómenos paranormales, criaturas misteriosas, poderes psíquicos y todos aquellos ingredientes que se pueden esperar de un juego inspirado en filmes tan escalofriantes como *The Ring*, *El grito* o *The Eye*.


El nombe de Monolith es toda una garantía de calidad e inventiva.


Contarás con la inestimable ayuda de tus compañeros de escuadrón.

Mejor tarde que nunca

Driv3r ACCIÓN/CARRERAS


La versión para consola de *Driv3r* ha vendido lo indecible.

Contra todo pronóstico y tras varios amagos de cancelación, el juego de carreras de Reflections tendrá su versión para PC. Llegará a las tiendas este mes a un precio de 29,99 euros. En *Driv3r*, el jugador interpretará a Tunner, un inconformista policía secreto infiltrado en una red mundial de ladrones de coches. Las persecuciones a gran velocidad, los tiroteos y los negocios sucios serán el pan de cada día en un juego al que algunos ya han señalado como el hermano pobre de *Grand Theft Auto*.



ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

Mis nuevos amigos

Hola Mamá,
Ya tengo nuevos amigos en el internado. Son un poco raros, pero creo que puedo hacer buenas migas con ellos. Ayer, cuando Pablo me presentó a sus compañeros, lo primero que hicieron fue mirarme los pulgares. Dicen que para entrar en su panda debo tener las huellas dactilares borradas. Luego me dieron un pad (un mando con el que se manejan los videojuegos) para que, como dicen, vaya entrenando. Tengo que pulsar los botones 45 minutos al día. Lo llaman gimnasia dactilar.

Dos de ellos siempre están discutiendo. Se llaman David y Román. Uno defiende mucho una cosa que se llama PlayStation y otra una tal Xbox. Son máquinas para jugar que se llaman consolas. Hablan de gráficos y exclusivas y fluidez y otras cosas que todavía no entiendo. Luego hay otro chico, Adrián, que está más callado pero que cuando habla dice mucho Nintendo, Mario y Gamecube. Yo creo que David y Román le tienen envidia. Lo miran raro cuando Adrián dice *Resident Evil*. No sé qué les pasa con el *Resident Evil* ése, pero están nerviosos porque todavía falta para que llegue. *Resident Evil* es un videojuego y mis amigos dicen que está ambientado en España. Tienen miedo a que nuestro país, en el juego, parezca una mezcla de México y Marruecos. Creo que hasta sale la Guardia Civil. ¿Sabes si el tío Roberto, el que trabaja en el cuartelillo, sale en el juego? Me haría mucha ilusión.

Hoy por la noche iré a ver cómo juegan a una cosa que se llama *Dead or Alive Ultimate*. Román, el de la Xbox, está muy contento con él. Dice que salen chicas guapas que se pegan y saltan por la pantalla y hacen ruiditos y también son peligrosas. Llevaré el pad para hacer gimnasia dactilar. Ya te iré contando.

Un beso,
Andresito

Batallas eternas

Empire Earth II — ESTRATEGIA

El desarrollo de *Empire Earth II* sigue viento en popa. No hay semana en que no surja alguna nueva información relacionada con él: vídeos, capturas, entrevistas con los desarrolladores, la inauguración de la página oficial (www.empireearth2.com) o, lo último, la demo del juego. Mad Doc Software está cumpliendo con el calendario a rajatabla, así que podremos disfrutar del juego en unas semanas.

Empire Earth II seguirá en la línea del juego original, brindando la posibilidad de reencarnar a los mayores conquistadores de todos los tiempos, ideando, construyendo y liderando una civilización que perdure durante siglos. No obstante, en esta ocasión los jugadores ocasionales lo tendrán más fácil. Además de una interfaz más accesible, el juego de Mad Doc Software incluirá un sistema de dirección de ciudades semiautomático y combates multitudinarios menos caóticos y más sencillos de manejar.

Otra novedad a destacar tendrá que ver con la forma en que la temperatura ambiente y las condiciones meteorológicas afectarán al desarrollo de la partida, obligando al jugador a adaptar sus estrategias al entorno cambiante. Promete.



De las 15 naciones representadas en *Empire Earth II*, sólo tres contarán con campaña propia.

Todo por la pasta

The Witcher — ROL

Poco a poco, van trascendiendo nuevos detalles sobre uno de los juegos que sorprendieron en la pasada edición de la E3. *The Witcher* es un título de rol y acción en el cual el jugador interpretará a un especie de espadachín cazador de recompensas que se dedica a cazar monstruos en un entorno fantástico-medieval. Se moverá bajo el motor grafico Aurora (obra de BioWare) e incluirá un sistema de combate con muchos puntos en común con *Los Caballeros de la Antigua Republica*. Aún no tiene fecha de publicación definitiva.



El desarrollo del juego corre a cargo de la compañía polaca CD Projekt.

Cuestión de pelotas

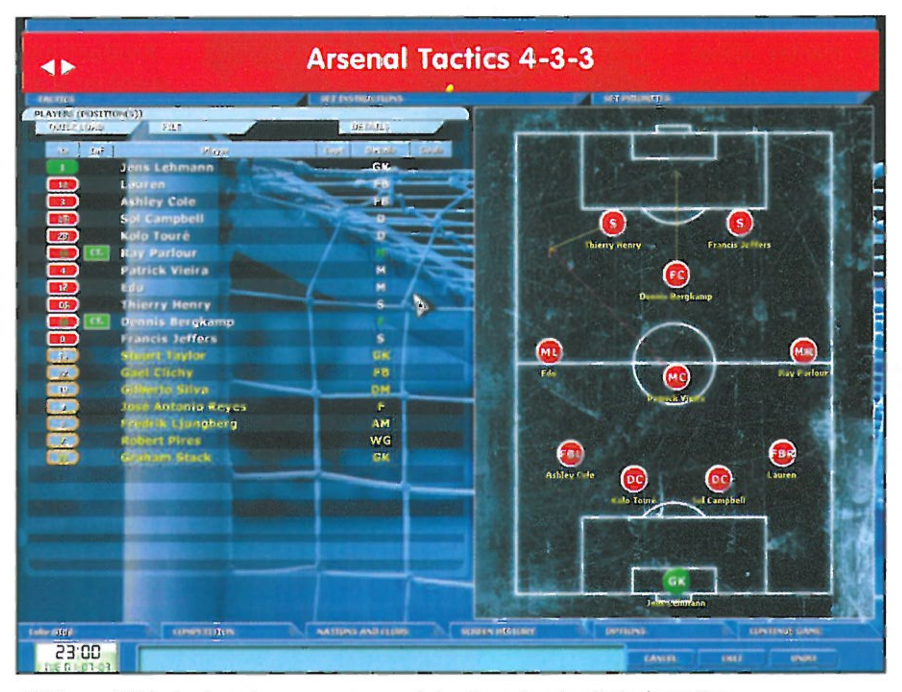
Championship Manager 5 DEPORTES

Cuando leas estas líneas, el manager de fútbol más esperado del año estará a punto de aterrizar en las tiendas en versión traducida al castellano y al apetecible precio de 29,95 euros. Teniendo en cuenta las altísimas ventas de las anteriores entregas (más de cinco millones de copias vendidas en todo el mundo), *Championship Manager 5* se antoja agua de mayo para las exiguas arcas de Eidos, compañía que acumula notables pérdidas.

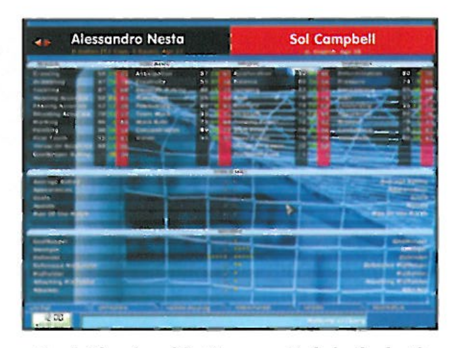
El nuevo equipo de desarrollo de la serie pretende convertir *CM5* en la entrega más realista y ambiciosa. Va a ofrecer una velocidad de juego mayor y un proceso más ágil de carga de datos, un código base completamente renovado y mejoras sustanciales en el motor del partido (que ahora permitirá al usuario tomar decisiones tácticas a medida que el juego avanza), los entrenamientos y el planteamiento de las tácticas. El objetivo, según John Webb, director ejecutivo de Eidos, es "ofrecer elementos renovados para la masa de seguidores de *Championship Manager* así como atraer a aquellos aficionados que nunca se han interesado por la serie". Por poco que lo consigan, empieza a despedirte de tu vida social.



La carga de datos será más ágil en esta entrega de *Championship Manager*.



***CM5* permitirá a los jugadores escoger un club y llevarlo a la gloria deportiva.**



¿Será *Chapionship Manager 5* el rival a batir en cuanto a juegos de gestión futbolística?

Alienígenas de libro

Advent Rising ACCIÓN

La editora anglosajona Majesco Games ha aprovechado la reciente exposición de los resultados financieros obtenidos durante el primer trimestre de 2005 (por cierto, excelentes) para anunciar que *Advent Rising* vuelve a retrasarse. Aunque su lanzamiento estaba previsto para el primer cuarto de este 2005, el juego no aparecerá hasta finales de año. Sin duda, una pésima noticia para aquellos que esperaban impacientes este ambicioso título de acción ambientado en un original y único universo futurista ideado por el popular escritor de ciencia ficción Orson Scott Card.

Pensado como el primer capítulo de una trilogía, *Advent Rising* aspira a ser algo así como el *Halo* de los juegos de acción en tercera persona, con un guión dramático repleto de alienígenas, un enorme elenco de vehículos que manejar, armamento de ultimísima generación y un protagonista dotado de capacidades de combate únicas. El título de Glyphx está siendo desarrollado con la última versión del popular motor gráfico Unreal Warfare, así que promete un buen nivel visual.



***Advent Rising* contará con una banda sonora sinfónica de lujo.**



ZONA β

Todo está en la mente

Psychonauts AVENTURAS

"Si la industria del videojuego no trabaja en desarrollar nuevas y excitantes ideas, entonces la gente realmente creativa se fugará a otros medios en donde sí pueda dar vía libre a su talento. Y perder a sus mentes más brillantes es un lujo que ninguna industria puede permitirse". Son palabras de Tim Schafer, que advierte y actúa en consecuencia. *Psychonauts*, su última creación, promete ser un ejemplo de personalidad e inventiva. Un juego de aventuras protagonizado por el *psychonauta* Rez, un agente secreto especializado en entrar en las mentes ajenas y librarlas de las pesadillas y miedos más surrealistas. Para ello se sirve de poderes mentales como la telequinesis, piroquinesis o la posibilidad de hacerse invisible.

La estética de *Psychonauts* recuerda algo a la de otro título de Schafer: *Grim Fandango*.

Cuando *Psychonauts* aparezca en las tiendas, habrá dejado atrás un farragoso camino lleno de obstáculos. Cuando Microsoft y la compañía desarrolladora pusieron fin a su colaboración a principios de 2004, el futuro del juego de Double Fine Productions quedó en el aire. Incluso llegó a especularse con una posible cancelación. Por suerte, cinco meses después, los rumores se evaporaron gracias al acuerdo alcanzado entre Schafer y la distribuidora anglosajona Majesco.



El desarrollo de las misiones no será lineal.



***Psychonauts* incluirá muchos elementos del género de plataformas.**

El retorno de una vieja gloria

Seven Kingdoms: Conquest ESTRATEGIA



La saga *Seven Kingdoms* se va a adaptar a los tiempos que corren.

A priori, *Seven Kindoms: Conquest* parece una secuela tardía. Para encontrar a su inmediato predecesor hay que remontarse hasta el lejano 1999 (cuando apareció *Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars)*, tiempo suficiente para que los pocos seguidores que tenía la saga se hayan olvidado completamente de ella. Además, puede que por aquellos tiempos la combinación de estrategia con elementos de gestión fuese original, pero en la actualidad existen decenas de títulos que ofrecen lo mismo y mejor.

Con todo, aún queda material para la esperanza. Además de potenciar su faceta de espionaje, diplomacia y comercio, *Conquest* incluirá un nuevo motor gráfico tridimensional, un sistema de recolección de recursos automatizado, siete civilizaciones humanas y otras siete diabólicas (que se podrán entremezclar en el modo escaramuza) y un modo multijugador para hasta ocho jugadores vía Internet y LAN. Veremos qué da de sí cuando se publique en septiembre de este mismo año.

ZONA β

Todo un profesional

Hitman: Blood Money ACCIÓN

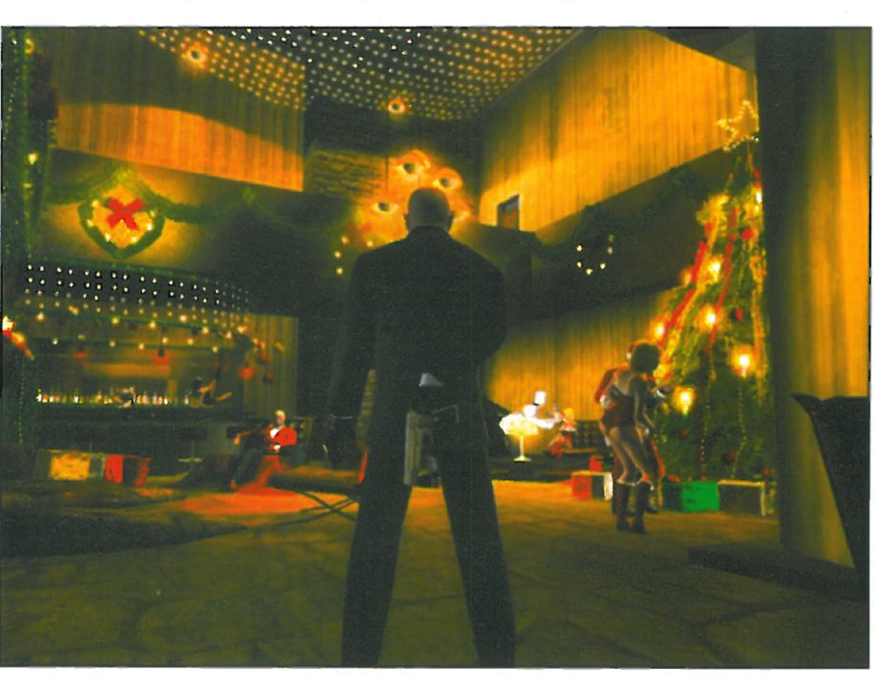
Regresa el alopécico más famosos desde Telly Savalas. Tras las duras críticas recibidas por el último capítulo de la saga, *Hitman: Contracts* (juego que muchos consideraron poco más que una simple expansión de *Hitman 2: Silent Assassin*), parece que los desarrolladores de Io Interactive se han puesto las pilas con el objetivo de hacer de *Hitman: Blood Money* una experiencia verdaderamente distinta a las anteriores.

La principal novedad radicará en la aparición del vil metal. Como cualquier buen asesino a sueldo que se precie, el agente 47 cobrará dinero contante y sonante por cada trabajo que realice. En palabras de Rasmus Hoengaard, director de proyecto de *Hitman: Blood Money*, "el juego dará un amplio margen para que el usuario decida cómo quiere jugarlo, y eso dependerá de cómo elija gastar su dinero". Deberás decidir si lo inviertes todo en equipamiento criminal de élite o si, por ejemplo, prefieres guardar algo para invertirlo en solucionar algún problema que pueda surgirte sobre la marcha.

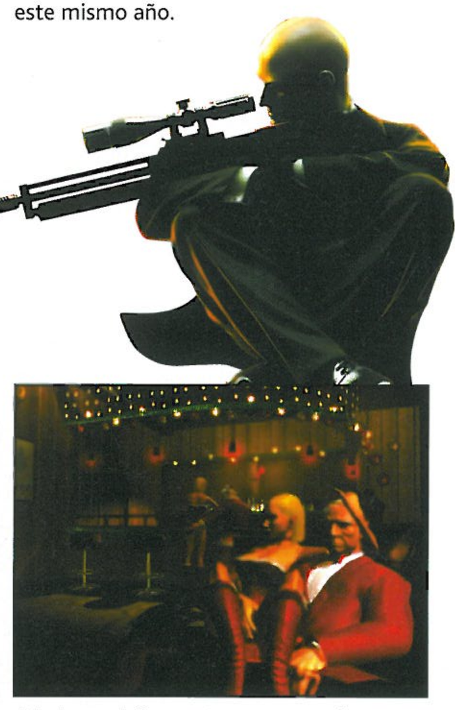
Programado con una nueva versión de motor gráfico Glaciar, *Hitman: Blood Money* ganará en calidad gráfica y en inteligencia artificial, con lo que evitará que la mayoría de misiones caigan en la dinámica de ensayo y error tan habitual de las anteriores entregas. Eidos publicará el juego este mismo año.



***Contracts*, la anterior entrega de la saga, vendió menos de lo esperado.**



Alguien está liquidando a todos los asesinos a sueldo. El agente 47 intentará descubrir por qué.



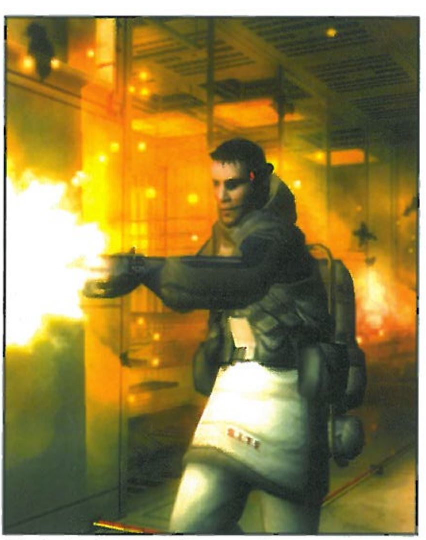
A lo largo de la aventura, aparecerán nuevos personajes bastante ingeniosos.

Sigilo polaco

Aurora Watching: Gorky Zero ACCIÓN

Atención a este juego, ya que tiene todos los números para convertirse en una de las mayores sorpresas de la presente temporada. Ambientado en las claustrofóbicas entrañas de un submarino ruso varado en el Ártico, *Aurora Watching* estará protagonizado por el capitán Cole Sullivan, la estrella que protagonizó las dos anteriores entregas de la saga, *Gorky 17 y Gorky Zero: Beyond Honor*. Cole acudirá al lugar del accidente con el objetivo de investigar la enigmática carga que se esconde en las entrañas del submarino.

Al igual que sus precursores, *Aurora Watching* ofrecerá una interesante mezcla de acción y sigilo al estilo *Metal Gear Solid*, con perspectiva alterna en primera y tercera persona, un avanzado sistema de radar con el que localizar a los enemigos, una gran selección de artilugios de última generación y una cantidad ingente de rompecabezas y minijuegos. Según informan los componentes de la desarrolladora polaca Metropolis Software, *Aurora Watching* será editado entre finales de año y primeros de 2006.



No todos los enemigos con los que se encontrará Sullivan van a ser humanos.

A todo gas

Street Racing Syndicate ■ CARRERAS

El impresionante éxito de ventas de las dos entregas de *Need for Speed: Undeground* ha abierto los ojos a muchos desarrolladores: las carreras callejeras son, sin duda, el fenómeno de ventas de la temporada. Al próximo lanzamiento de *Juiced*, previsto para el mes de mayo, habrá que sumar la inminente aparición de este *Street Racing Syndicate*. El juego de HIP Interactive se desarrollará en las calles y circuitos de ciudades como Los Angeles, Filadelfia y Miami.

Con es habitual en juegos de este tipo, podrás enrolarte en una serie de competiciones informales para ganar algo de dinero. Estos beneficios podrán ser invertidos en piezas para mejorar el coche (con productos de empresas reales del sector) o, si hay suficientes fondos, para adquirir alguno de los 40 vehículos con licencia oficial que va a incluir el juego. A modo de extra, también dispondrás de la opción de desbloquear vídeos de las chicas del juego, un añadido que hará que más de uno se deje la piel para mejorar sus registros.



Parece que a *Need for Speed: Underground 2* no dejan de salirle competidores.

Huele a muerto

Stubbs The Zombie ■ ACCIÓN



Stubbs podrá utilizar partes de su cuerpo a modo de arma arrojadiza.

Un juego original y pasado de rosca para sacudir el algo circunspecto panorama de la acción en 3D. *Stubbs the Zombie* es el proyecto en que trabaja Wireload, una pequeña compañía de desarrollo con sede en Chicago. En él, vas a interpretar a Stubbs, un maloliente zombi con la habilidad de poseer o devorar a sus oponentes según convenga. Acción en primera persona, sigilo, serie B y grandes dosis de humor para un título cuya aparición está prevista para este verano.

En pocas palabras

Simulación triple X

En pocas semanas vamos a poder disfrutar de la última versión del simulador de vuelo *X-Plane*. Desarrollado originalmente para la industria aeronáutica, el de Laminar Research es uno de los simuladores más potentes, realistas y avanzados que hay en el mercado. *X-Plane 8.0* incluye un catalogo formado por más de 40 aviones antiguos y modernos.

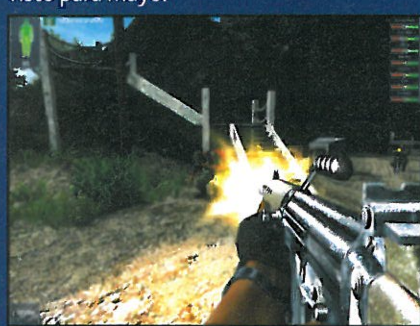


Las cosas claras

El culebrón llega a su fin. Atari acaba de hacer público que, en efecto, ha adquirido los derechos de distribución de *Fahrenheit* y que piensa editarlo este verano. Además, el juego conservará el nombre que ha tenido a lo largo de su dilatado proceso de desarrollo, al menos aquí en Europa. Ahora sólo queda que llegue el momento de jugarlo.

El regreso de la momia

Saul Meyer, el héroe que protagonizará el título de Deep Shadows, *Boiling Point: Road to Hell*, ya tiene cara y cuerpo. Serán ni más ni menos que los de Arnold Bolso, actor sudafricano especialmente conocido por sus papeles de villano en *La momia* y *El retorno de la momia*, y más recientemente como estrella de la serie *24*. *Boiling Point* está previsto para mayo.



Qué bueno que viniste

Tras meses de desarrollo silencioso, *Black & White 2* vuelve a asomar la cabeza. Las nuevas capturas dan fe del exquisito diseño del que gozarán las criaturas y del nuevo protagonismo que van a adquirir los combates a escala épica. El juego de Lionhead Studios aún no tiene fecha oficial de edición, pero sus creadores aseguran que será antes de fin de año.

ZONA Ω

PC CONFIDENTIAL

O. GARCIA

Érase una vez

Hubo un tiempo en que ir a la E3 molaba. Plantarse en Los Ángeles, lidiar con el jet lag y la comida yanqui y perder las suelas de los zapatos yendo de un lado para otro tenía sentido, porque permitía ver mundo, ampliar contactos y ponerse al día. Vamos, que servía para algo.

Pero ese tiempo ya pasó. No es que la E3 haya dejado de merecer la pena, pero ya no es cita obligada, sino más bien una especie de peregrinaje a Londres o La Meca: con ir una vez, basta.

La E3 se ha convertido en una supernova de postín, porque el supuesto estallido de noticias y noticiones no es más que una gran leyenda que todos hemos ayudado a crear. ¿Qué valor se le pueden conceder a cuatro imágenes que se irán repitiendo hasta la saciedad, o qué importancia tiene un juego del que ya se sabe casi todo ("Espera, los de Rockstar han dicho que presentan un nuevo juego, se llama *GTA* no sé cuántos y se ve que..."), una expansión que estaba cantada ("Un momento... ¿dices que van a anunciar *Los Sims: Fiesta en el asilo*? ¡Me muero por verlo!") o un gurú-estrella ensalzando su próximo juego que –esta vez sí– será la bomba de la bomba y lo más de lo más?

En realidad, las verdaderas noticias acaban viniendo luego, cuando esas rutilantes promesas se miden con el rasero de lo palpable. Y es que, de hecho, lo que más importa en la E3 es el bombo. Es la creación de ese revuelo artificial (*hype*, lo llaman los anglosajones) que garantiza que, al menos hasta la siguiente E3, los ecos de esa supernova sigan resonando. Algo que, en definitiva, debería tener valor 0 para un periodista a la espera de cualquier cosa jugable.

Goles y números

Atari se ha garantizado la distribución de los próximos *Football Manager*. La próxima entrega aparecerá a finales de 2005 e incluirá novedades de cierto peso. Así lo confirmó el director ejecutivo de SI Games, Miles Jacobson, en un encuentro con la prensa española. Jacobson destacó la reciente aparición del parche 5.0.3, que corrige algunos *bugs* y actualiza la base de datos hasta enero de 2005. Lo puedes descargar en www.sigames.com.



Namco suma y sigue

La desarrolladora japonesa Namco ha llegado a un acuerdo con la compañía británica Games Workshop para hacerse de forma exclusiva con los derechos del conocido universo *Warhammer*. De esta manera, Namco podrá explotar licencias tan jugosas como *Warhammer 40.000: Dawn of War*, cuya expansión, *Winter Assault* se encuentra en desarrollo. Tampoco se puede descartar que lleguen juegos de otros géneros que no sean la estrategia.

Cada vez quedan menos desarrolladoras dedicadas a las aventuras gráficas.

Avalancha de calidad

Proein ha llegado a un acuerdo de distribución para España con la compañía editora de videojuegos anglosajona Digital Jesters. Como consecuencia, la compañía con sede en Madrid distribuirá en nuestro país en versiones para compatibles *Total Sports Management*, *Pro Rugby Manager 2* y el esperadísimo *Freedom Force vs. The Third Reich*.



Una de las pantallas de gestión de este manager, completo como pocos.

Pacto a la canadiense

El pez grande se come al pequeño. Ubisoft ha comunicado recientemente un acuerdo con MC2-Microïds (división de Microïds en Canadá y responsable de juegos como *Syberia* y *Obscure*) para la adquisición de la misma. De esta forma, los más de cincuenta empleados canadienses de Microïds pasarán a formar parte de la plantilla de Ubisoft Montreal. Esperemos que este fichaje invernal le dé buenos resultados.



La licencia *Warhammer* ha dado lugar a decenas de juegos.



Adiós a la aventura

Otra pequeña desarrolladora que se va al garete es Detalion, responsable de juegos como *Schizm: Mysterious Journey* y *Sentinel*. La fuga de cerebros a otras compañías de desarrollo y la imposibilidad de sustituirlos con unas mínimas garantías han precipitado esta drástica decisión. Una pena, ya que cada vez son menos las compañías especializadas en crear aventuras gráficas.





>GET REAL
LA CONDUCCIÓN MÁS AUTÉNTICA
"FIA GT promete ser el PROGRAMA de CONDUCCIÓN más real que existe..."
(www.meristation.com)
"GTR Fiat GT Racing Simulation apasionará a los amantes de los simuladores de coches."
(www.vnunet.es)
"La visualización de los efectos especiales está perfectamente sintonizada así como el modelo de daños, creando un efecto global hasta más realista."
(www.fanzinedigital.com)
"GTR no busca una conducción de carácter arcade, sino todo lo contrario, la simulación pura y dura, que es la que le aporta gran esplendor, y lo hace distinto a los demás..."
"GTR se trata de un juego que va especialmente dirigido hacia aquellos fanáticos del motor..."
(www.canalgame.com)
PC CD-ROM
GTR
FIA GT RACING GAME
GET REAL
EXPERIMENTA LA CONDUCCIÓN MÁS REALISTA
EXPERIMENTA UMA CONDUÇÃO MAIS REALISTA
3+
www.pegi.info
SIMBIN
10TACLE STUDIOS AG
ATARI
www.gtr-game.com
www.es.atari.com
SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
10TACLE STUDIOS AG
tuningmania
DVD MAGAZINE
www.tuningmania.tv
Best played with Logitech
Logitech
DISTRIBUIDO POR:
ATARI DISTRIBUCIÓN SIGLO XXI S.A.
Centro de Negocios Eisenhower
Edificio 4, 5ª Planta
Cañada Real de las Merinas, 3
28042 Madrid
ATARI
GTR FIA GT Racing Simulation © 2004 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published under license by 10tacle studios AG. All rights reserved All other trademarks are property of their respective owners. Under the official license of FIA GT. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

ZONA Ω

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de marzo. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

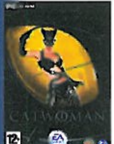
ACCIÓN



BATTLE STRIKE: THE ROAD TO BERLIN
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.city-interactive.com



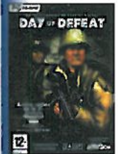
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: 9
www.brothersinarmsgame.com



CATWOMAN
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us



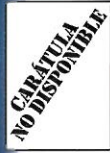
CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.virginplay.es



DAY OF DEFEAT
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5,5
www.dayofdefeat.com



DRIV3R
Editor: Atari
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.driv3r.com



FAR CRY + SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.ubisoft.es



JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
www.lucasarts.com/products/jediacademy



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.lucasarts.com/products/jedioutcast



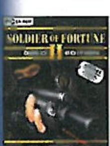
JUANA DE ARCO
Editor: Zeta Games
Precio: 9,95
Puntuación: 5,5
www.zetamultimedia.com



PROJECT SNOWBLIND
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.projectsnowblind.com



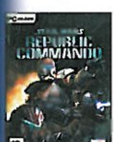
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
games.activision.com/games/wolfenstein



SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
games.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.splintercell.com/es



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7,5
www.lucasarts.com



THE PUNISHER
Editor: THQ
Precio: 49,95 €
Puntuación: 5,5
thq.com/punisher

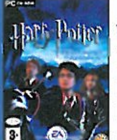
AVENTURAS



BEYOND GOOD & EVIL
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.beyodgoodevil.com



FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.planetadeagostini.net



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=1183



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + BEYOND GOOD & EVIL
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.ubisoft.es



ROBOTS
Editor: Vivendi Universal
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7
www.robotsgame.com



STOLEN
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.virginplay.es

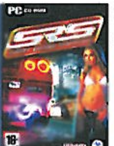
CARRERAS



GTR: FIA GT RACING GAME
Editor: Atari
Precio: 49,99 €
Puntuación: 7,5
www.gtr-game.com



RPM TUNING
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es



SRS: STREET RACING SYNDICATE
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.virginplay.es



THE SIMPSONS: HIT & RUN
Editor: Vivendi Universal
Precio: 14,99 €
Puntuación: 8
www.radical.ca

DEPORTES



NBA LIVE 2003
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.planetadeagostini.net



RUGBY 2005
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 5
www.es.easports.com/products.view.asp?id=6295

ESTRATEGIA



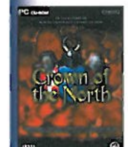
ACT OF WAR: DIRECT ACTION
Editor: Atari
Precio: 49,99 €
Puntuación: 7
www.atari.com/actofwar



BATTLE MAGES
Editor: Zeta Games
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.zetamultimedia.com



CHARIOTS OF WAR
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es



CROWN OF THE NORTH
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es

ESTRATEGIA



DISCIPLES II: ULTIMATE PACK
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.virginplay.es



DOS TRONOS
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 5,5
www.paradoxplaza.com



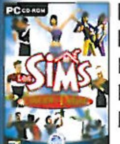
ESDLA: LA GUERRA DEL ANILLO
Editor: Vivendi Universal
Precio: 14,99 €
Puntuación: 7
www.vugames.com



LORDS OF THE REALM III
Editor: Vivendi Universal
Precio: 14,99 €
Puntuación: 6,5
www.lords3.com



LOS SIMS: DE VACACIONES
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7
www.portalmix.com/lossims/juegos/vacaciones



LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8,5
thesims.ea.com



LOS SIMS: HOUSE PARTY
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.portalmix.com/lossims/juegos/house_party



LOS SIMS: PRIMERA CITA
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7
www.portalmix.com/lossims/juegos/primera_cita



LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS
Editor: Electronic Arts
Precio: 34,95 €
Puntuación: 9
www.portalmix.com/lossims/juegos/universitarios



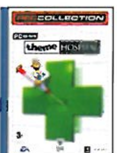
MEDIEVAL: TOTAL WAR
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.totalwar.com



MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.totalwar.com



SHOGUN: TOTAL WAR
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.planetadeagostini.net



THEME HOSPITAL
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.planetadeagostini.net



THEME PARK WORLD
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6,5
www.planetadeagostini.net



THE SETTLERS: EL LINAJE DE LOS REYES
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5,5
www.thesettlers.com



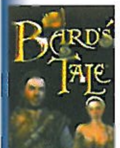
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Editor: Vivendi Universal
Precio: 14,99 €
Puntuación: 8,5
www.blizzard.com/war3



GOLDEN LAND
Editor: Zeta Games
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.zetamultimedia.com



GOTHIC II
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com



THE BARD'S TALE
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.the-bards-tale.com

PLATAFORMAS



SPIDER-MAN
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.activision.com

ROL



BLADE & SWORD
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5
www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php

SIMULACIÓN



CONCORDE PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



FAIR STRIKE
Editor: Zeta Games
Precio: 14,95 €
Puntuación: 7
www.fair-strike.com



SILENT HUNTER III
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.silent-hunteriii.com

Los más vendidos

Comprensible unanimidad en las listas: *World of Warcraft* es el acontecimiento lúdico de la temporada y el mundo entero apuesta por él. Al margen de los orcos y su espectacular asalto a la Red, destaca la fuerte entrada de la secuela de Caballeros de la Antigua República, que también gusta en todas partes.

	ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS	REINO UNIDO
1	World of Warcraft	World of Warcraft	World of Warcraft
2	Imperivm III: Las grandes batallas...	Half-Life 2	Caballeros de la Antigua República II
3	Los Sims 2	Caballeros de la Antigua República II	Football Manager 2005
4	PC Fútbol 2005	Los Sims 2	Los Sims 2
5	CSI: Miami	Los Sims Deluxe	Half-Life 2
6	Caballeros de la Antigua República II	Rollercoaster Tycoon 3	ESDLA: La batalla por la Tierra Media
7	Half-Life 2	Halo: Combat Evolved	Rome: Total War
8	Imperivm II: la conquista de Hispania	Zoo Tycoon 2	The Settlers: El linaje de los reyes
9	ESDLA: La batalla por la Tierra Media	Flight Simulator 2004	Medal of Honor: Pacific Assault
10	Alejandro Magno	Galaxy of Games 350	Rollercoaster Tycoon 3

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de febrero.



HIPERREALI

Los juegos de guerra se

Nos hemos empapado de maniobras, de declaraciones de asesores militares, de todos esos juegos que te convierten en soldado virtual. Ahora, **ya podemos explicarte lo que dan de sí** los juegos bélicos **en términos de realismo**, de reproducción detallada y verosímil de todo el caos, el horror y la intensidad **de las guerras reales**.

POR S. SÁNCHEZ Y X. PITA

La guerra vende. Al menos, la sensación virtual (sin sangre ni vísceras reales) de participar en ella. Lo de viajar a la vieja Europa del 44 y liarte a tiros con los soldados de élite del Reich. O lo de convertirte en un marine que salva rehenes y, de paso, también a la Humanidad.

El éxito de títulos como *Operation Flashpoint* (quizás el primer juego que consiguió traspasar al respetable la sensación de *estar ahí*) o la saga *Ghost Recon* confirman que el realismo bélico, la guerra que sustituye la carne y el hueso por el polígono y las 3D, cotiza al alza.

Lo vemos en la prensa. Lo vemos en Internet. Militares que usan la ficción de un videojuego para entrenarse en la realidad de la guerra. Los ejemplos más sonados, *Full Spectrum Warrior* y *America's Army*. Títulos que han sido utilizados tanto por soldados como por simples jugadores. Su éxito motivó que ambos juegos crearan tendencia. Usar la realidad para crear ficción que se parezca lo más posible a la realidad está arrojando jugosos dividendos a las arcas de desarrolladoras como Pandemic o Bohemia Interactive.

Pero siempre hay voces que ponen en duda lo que otros aceptan a ciegas. Cuando todos pensábamos que *Full Spectrum Warrior* era el no va más y la prensa y el público coincidían en señalar lo exagerado de su realismo, un militar dice lo contrario. De acuerdo con las palabras del Teniente Coronel Riley, profesor en la academia militar de infantería de Fort Bennig, los alumnos que probaron *Full Spectrum Warrior* quedaron tremendamente decepcionados. "Es sólo un juego y no veo cómo se puede entrenar con él", afirma. "No reproduce en absoluto situaciones de combate reales".

La pregunta se hace sola: ¿existe el realismo bélico o es sólo la enésima técnica del departamento de marketing de turno? O si nos ponemos más misteriosos aún: ¿ha engañado Pandemic al ejército norteamericano vendiendo un simulador que en realidad no simula tanto? La duda abre interrogantes más graves de lo que parece, sobre todo si uno tiene en cuenta que el ejército de Estados Unidos es capaz de invertir una buena cantidad de dólares en investigación tecnológica para que estos juegos resulten más realistas que nunca.

ASESORES DE ÉLITE

Polémicas al margen, hay algo que sí parece claro: se multiplican los juegos cortados por el mismo patrón. Soldados y mandos del ejército se convierten en probadores de excepción para certificar el realismo de las situaciones bélicas, se invierten millones de dólares en investigación y documentación, se utilizan fotografías tomadas desde

SMO BÉLICO

cubren de galones



satélites o desde aviones que sobrevolaron Europa durante la Segunda Guerra Mundial, las armas emiten idénticos sonidos en las salas de tiro que en nuestros PC y las balas se comportan respetando las mismas leyes que rigen su movimiento en la realidad. Incluso Bohemia Interactive, compañía responsable de *Operation Flashpoint*, desarrolló un proyecto bautizado como VBF1 para uso exclusivo del ejército como herramienta de entrenamiento.

Este reportaje pretende demostrar que el matrimonio ejército-videojuego ha dado y va a seguir dando muy notables resultados. Que crezca el realismo, sí, que desde aquí lo celebramos. Pero que la guerra no vuelva a salir de las fronteras marcadas por nuestro PC. Esperemos que los hiperrealistas juegos bélicos del futuro no tengan guerras reales a las que parecerse.

DESARROLLADOR: Destineer • **LANZAMIENTO:** Abril 2005 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★☆

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Los cuatro magníficos

En Destineer, tienen muy claro cuál es la receta del realismo bélico sin paliativos. Lo explica su presidente, Peter Tamte: "No estamos trabajando a ciegas. Nuestros asesores son marines que hace unas semanas sobrevivían al fuego enemigo en Irak y Afganistán". Estos militares han aportado su experiencia y han sido los primeros en probar el juego y dar su opinión. El trabajo conjunto garantiza unos niveles de fidelidad superiores a lo habitual.

Si leíste nuestro avance en el anterior número de *PC Life*, sabrás que *Close Combat: First to Fight* va a ser un juego de acción táctica en el que tendrás el control de una unidad de cuatro marines. No es casual que sean cuatro, ya que ésa es la composición actual de los comandos en el modelo táctico Ready-Team-Fire-Assist (RTFA), el que utilizan en la actualidad los marines norteamericanos. Las unidades de RTFA las forman un líder, un riflero, un artillero y un asistente de artillero. El rol que adopta cada uno de los miembros de la unidad está estrictamente definido por una serie de protocolos que se verán reflejados en el juego.

De esta forma, el jugador podrá dar por supuestos los movimientos que ejecutará el resto del equipo cuando se desplacen en formación. Eso facilitará tu tarea como líder de grupo: esta vez no vas a estar pendiente de si tus compañeros actúan de manera correcta o van por libre.

También va a resultar fiel a lo que ocurre en la realidad el modelo de apoyo externo, o lo que los americanos llaman la Marine Air Ground Task Force. Hablando en plata, si lo estimas necesario, podrás contar en determinados momentos con el apoyo de un grupo de helicópteros que te proporcionarán cobertura aérea e incluso tendrás la opción de solicitar apoyo de artillería de morteros del calibre 81 o la asistencia de tanques M1 Abrams, vehículos blindados, francotiradores y de otras unidades RTFA.



Los marines no están solos: tanques y helicópteros les acompañarán.




Éstos son los resultados del denominado fuego de supresión.

ASESORES CON MEDALLA

Está claro, a los militares les van los juegos. Software y galones tienen un largo historial de colaboración que está llegando a su cenit. A finales de la década de los 90, el ejército de Estados Unidos invertía la nada desdeñable cantidad de 45 millones de dólares en el Instituto para Tecnologías Creativas. ¿Su misión? Que los desarrolladores de software hincasen los codos hasta sacarse de la chistera simuladores bélicos virtuales con una característica común: el realismo.

De hecho, el ejército americano es, con diferencia, el mayor comprador de simuladores del mundo. "Lo que queremos", declara Michael Macedonia, jefe de la oficina tecnológica del Ejército Norteamericano, "es que antes de ir a la guerra nuestros soldados hayan acumulado la experiencia suficiente, y los programas de guerra informática resultan una manera muy eficaz de reproducir situaciones de combate".

El matrimonio entre militares y videojuegos da jugosos resultados, como muy bien saben los desarrolladores de Pandemic. Su *Full Spectrum Warrior* es la prueba perfecta de que lo real y lo virtual se pueden llevar a las mil maravillas. "Es un juego capaz de mostrar lo que te vas a encontrar ahí fuera", declara el mayor Bret Cummings.

DESARROLLADOR: Red Storm Entertainment • **LANZAMIENTO:** 2001 / 2005 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★☆

SAGA GHOST RECON

Fantasmas letales

Ghost Recon fue un invento de Red Storm, compañía de reputación contrastada gracias a la saga *Rainbow Six*. Ambos títulos cuentan con el apadrinamiento de Tom Clancy, un antiguo agente de la CIA reconvertido en escritor. Son las obras de Clancy y sus tareas de supervisión continua las que aseguran que los juegos tengan un alto nivel de realismo.

La salida al mercado del primer *Ghost Recon* fue toda una revolución en términos de realismo. Para empezar, la representación gráfica de soldados y escenarios tenía un nivel de detalle sin precedentes. Además, la mano de los asesores militares con que contó el juego se notaba en aspectos como el diseño de los escenarios. De esta manera, se consiguieron misiones en que el jugador sólo tenía posibilidades de éxito si desarrollaba y ejecutaba a la perfección tácticas avanzadas.

Ghost Recon no era el típico juego de acción que podía superarse corriendo y disparando sin cesar, cada paso adelante exigía una detallada planificación que se llevaba a cabo en tiempo real desde una pantalla táctica de asignación de órdenes.

Para este año, está previsto que salga la segunda parte de *Ghost Recon*, que va a incorporar una versión personalizada del Future Force Warrior Program, un sistema de combate que está desarrollado el ejército americano para mejorar la eficacia individual de cada soldado concreto. En el juego, este sistema de entrenamiento específico se va a llamar Integrated Warfighter System (IWS). Se supone que los soldados equipados y entrenados según las directrices del IWS podrán completar misiones por sí solos.

Ghost Recon 2 también tendrá un sistema más intuitivo para transmitir las órdenes al resto del pelotón, de forma que pulsando un solo botón sepan que deben colocar una bomba, curar a un compañero o destruir un vehículo, según la zona que se seleccione al dar la orden.



***Ghost Recon* supuso un salto generacional en cuanto a realismo gráfico.**



Parece que *Ghost Recon 2* estará a la altura de su predecesor.



En la segunda parte del juego, se podrá solicitar apoyo aéreo.

Por su parte, el capitán de la Armada Larry McCracken va un poco más allá. Aunque en su elogio de lo virtual se refiere a otro juego, *America's Army*, y no a *Full Spectrum Warrior*, la conclusión viene a ser la misma. "Jugar no es perder el tiempo, es hacer carrera: estos programas ayudan a crear mejores militares", afirma.

Y es que *America's Army* parece un producto redondo: enseña y atrae. Su tremendo éxito (cuenta con más de cuatro millones de usuarios registrados) ha tenido consecuencias directas: tras su lanzamiento, las solicitudes de ingreso en el ejército norteamericano aumentaron de forma notable.

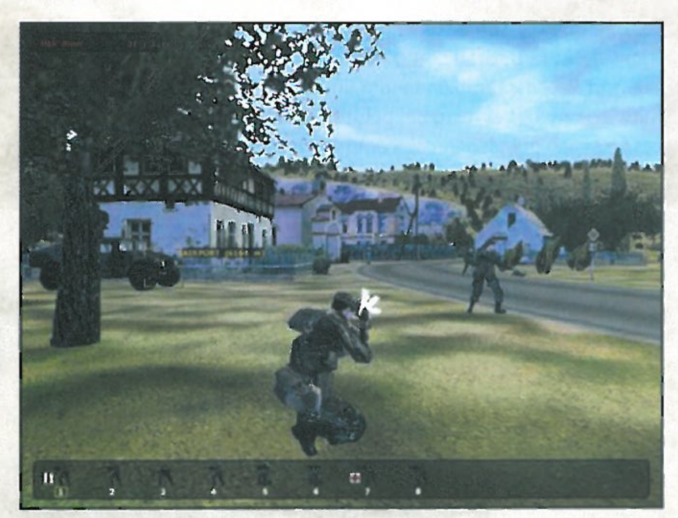
Como en todos los matrimonios (al menos, en los que funcionan), en éste existe una relación de reciprocidad. Si el ejército se aprovecha del poder de convocatoria del polígono y las 3D, los diseñadores de software no iban a ser menos. Los archivos y fotografías aéreas recopiladas durantes años por el ejército han servido para que muchos juegos (la saga *Ghost Recon*, *Medal of Honor* y un largo etcétera) den carpetazo a la imaginación y puedan sustituirla por la realidad. El resultado más directo: escenarios coherentes.

Además, capitanes retirados del campo de batalla se convierten en asesores técnicos como Chris Ryan, un antiguo miembro del SAS británico que participó en el desarrollo de *IGI2*. Eso sin tener en cuenta todas las ventajas que supone contar con un cliente dispuesto a firmar cheques con muchos ceros. Y todo por construir guerras realistas pero de mentirijillas. Ya lo decía aquel: esta vida loca, loca, loca.

DESARROLLADOR: Bohemia Interactive / Codemasters • **LANZAMIENTO:** 2002 / 2006 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★☆

SAGA OPERATION FLASHPOINT

Los últimos coletazos de la Guerra Fría



La coordinación de pequeños pelotones es todo un arte en este juego.

El uso de recursos alcanza un considerable nivel de realismo.

Bohemia Interactive es una compañía checa que surgió de la nada hace apenas un lustro, en un momento en que varias compañías de Europa del Este empezaban a despuntar. Su carta de presentación fue el espectacular *Operation Flashpoint*, un juego que aunó calidad y éxito comercial, ya que acabaría superando el millón de copias vendidas. El equipo de desarrollo incluía a varios antiguos militares, por lo que no es extraño que acabase convertido en la primera simulación verdaderamente realista de un conflicto a gran escala.

Y decimos realista porque al juego le sobra verosimilitud. Más que nivel de detalle, ofrece una experiencia inmersiva y creíble: todos los elementos se articulan de manera que el jugador tenga la sensación de estar en el epicentro de un conflicto bélico. Tras un breve resumen de los objetivos de la misión, te enfrentas a auténticos retos en que muchas son las cosas que pueden torcerse. Como en la vida real, se suceden los imprevistos y hay que reaccionar de forma eficaz.

Ahora, tres años después de que la secuela del juego fuese anunciada, ha sido confirmado por fin que ésta aparecerá en primavera de 2006, aunque en este caso será un equipo interno de Codemasters el encargado de desarrollarla. Paralelamente al nuevo *Operation Flashpoint* y haciendo uso del mismo motor, Bohemia Interactive y la compañía Coalescent Technologies están trabajando en el llamado proyecto VSB1. Se trata de un programa especialmente diseñado para el ejército de Estados Unidos y que se utilizará en el entrenamiento de los marines. Este software va a tener puntos de contacto con *Operation Flashpoint*, pero incorporará una serie de herramientas pedagógicas y un sistema de valoración basado en informes de lo que ocurre durante las lecciones interactivas.

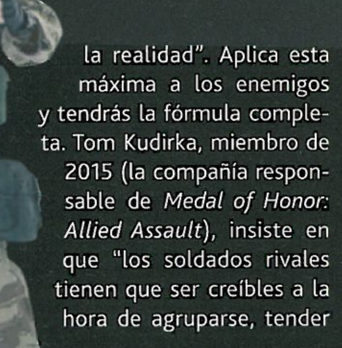


Los gráficos no son muy detallados, pero eso es lo de menos.

COMO LA VIDA MISMA

Estás a punto de entrar en una habitación al mando de tu equipo. Das las órdenes y ellos se mueven sin perder detalle, vigilando cada esquina. Sólo cuando la zona ha sido asegurada, continúas avanzando. Parece sencillo, pero en realidad no lo es tanto.

"El secreto de un juego de así", afirma Marek Spanel, padre de *Operation Flashpoint*, "es que debe apoyarse en la realidad". Para que puedas creerte que estás dirigiendo una operación de alto riesgo, la inteligencia artificial de tus compañeros de escuadrón debe ser convincente. Según Joe Booth, director de *Ghost Recon 2*, "es imprescindible que los hombres que te acompañan en las misiones se comporten igual que en la realidad". Aplica esta máxima a los enemigos y tendrás la fórmula completa. Tom Kudirka, miembro de 2015 (la compañía responsable de *Medal of Honor: Allied Assault*), insiste en que "los soldados rivales tienen que ser creíbles a la hora de agruparse, tender



DESARROLLADOR: Gearbox • **LANZAMIENTO:** Abril 2005 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★☆☆

BROTHERS IN ARMS

Hermanos a la fuerza



A ver que tal sienta a los jugadores tanta responsabilidad en el frente.

A simple vista, *Brothers in Arms* puede parecer una entrada más en la lista de juegos épicos de la Segunda Guerra Mundial que forman *Battlefield 1942*, *Medal of Honor* o *Call of Duty*. Cierto es que algunos de los elementos que incluye pueden resultar familiares, pero sus desarrolladores se han propuesto ir un paso más allá en lo que a realismo se refiere. La compañía a cargo del proyecto es Gearbox Software, responsable en su día de la versión para PC de *Halo*, y hace ya más de tres años que empezó a trabajar en este proyecto.

En todo ese tiempo, los desarrolladores han consultado archivos históricos, se han desplazado a Normandía para estudiar el terreno y hacer un modelado al detalle de los escenarios y se han entrevistado con veteranos de la guerra del 39. El presidente de una de esas asociaciones de veteranos ha dado un espaldarazo al juego al decir que "la Historia puede explicarse de muchas maneras, y *Brothers in Arms* refleja de forma acertada lo que fue la guerra y cuál fue la aportación individual de los que participamos en ella".

Todo este esfuerzo de documentación se centra en plasmar con el mayor realismo posible la historia del pelotón 502 del ejército americano durante la semana del día D. Es una historia que ya conocemos por el cine e incluso por anteriores juegos, pero que esta vez vamos a poder vivir de forma muy directa y original.



Un ejemplo del fuego de cobertura que deberá emplearse en el juego.

Empezarás el juego en el papel del sargento Matt Baker, que se acaba de quedar solo al separarse del resto de miembros de su unidad tras ser lanzado en paracaídas. En consecuencia, la primera fase será de acción solitaria en primera persona. Sólo cuando consigas reunirte de nuevo con tus compañeros podrás manejar una unidad dictándole órdenes básicas de movimiento y determinando su actitud frente al enemigo. Una vez llegado ese punto, deberás avanzar planificando el fuego de cobertura y tomando las precauciones necesarias.

A diferencia de lo que ocurre en juegos como *Call of Duty*, la forma en que se desarrollan los acontecimientos en el campo de batalla va a depender, sobre todo, de lo que tú hagas.

emboscadas... Si no, no hay inmersión que valga".

Conseguir que lo del realismo bélico sin precedentes no se quede en pura palabrería publicitaria implica ponerse en manos de los que de verdad saben de esto: los soldados profesionales. Joel Taubel, de Novalogic, reconoce que "sin asesores militares y de cuerpos policiales de élite, es difícil desarrollar un juego verdaderamente realista". En este sentido, casi nadie ha llegado tan lejos como Byte Software, que ha contratado a miembros de la Armada rusa para realizar su particular sesión de capturas de movimiento. "Es como si no contásemos con futbolistas para diseñar un simulador de fútbol", señala Martin Equino, cabeza visible de Byte Software y máximo responsable de su proyecto estrella, *SPECNAZ: Project Wolf*.

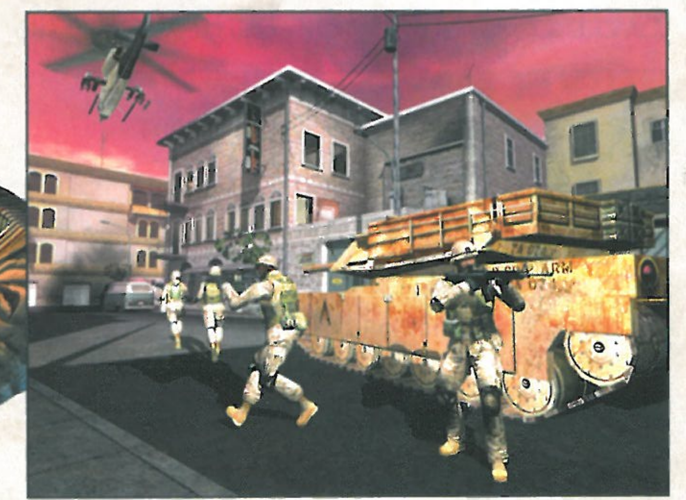
Nada es casual en los buenos juegos de género. Incluso la configuración del equipo que manejas se ajusta a la realidad. Así, los equipos de asalto cuentan con idénticas formaciones tanto en versión poligonal como en versión carne y hueso. Claro que no todo está en los cuarteles. Libros de estrategia militar, testimonios de veteranos y vídeos filmados en pleno combate constituyen una parte esencial del material que día a día se maneja en las oficinas de, por ejemplo, Red Storm. Wes Eckhart, de Novalogic, lo sintetiza a la perfección: "Hemos hecho los deberes y estamos en situación de prometer que todo lo que aparece en nuestros juegos es fiel a la realidad". No se puede dejar ningún cabo suelto.

DESARROLLADOR: Pandemic Studios • **LANZAMIENTO:** 2004 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★☆☆

FULL SPECTRUM WARRIOR

Trabajo en equipo

Este juego motivó reacciones dispares en su día: se salía de la tónica habitual y por ello no gustó a todo el mundo. Pudo haber sido uno de tantos juegos de acción inmersiva en primera persona, pero fue otra cosa, con lo que nos dio la oportunidad de ampliar horizontes. También decepcionó a los que esperaban que fuera algo parecido a un simulador táctico. Parecía que iba a serlo, pero en la versión comercializada se hacían importantes concesiones para facilitar la jugabilidad.



Los hombres de la unidad se cubren de forma automática.

Los niveles de realismo casi asfixiantes se reservaron para la versión que se desarrolló en paralelo para el ejército americano. Las principales diferencias entre una versión y otra se notan, por ejemplo, en el número de opciones tácticas disponibles y en si se puede o no entrar en edificios. Pese a todo, el juego que probamos nosotros y el que utilizan los militares norteamericanos comparten características esenciales, incluido el frágil hilo narrativo que lleva al jugador a Oriente Medio, donde controlará a un par de grupos de unidades especiales. Y no las controla de forma directa, ya que sólo puede asignarles una serie de órdenes y esperar a que la inteligencia artificial haga el resto. Lo dicho: una fórmula que escapa de las convenciones del género.

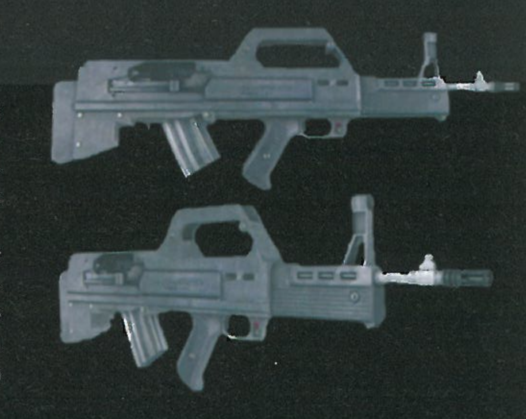
Pandemic Studios se aseguró una cierta cota de realismo asignando a los soldados bajo tu mando perfiles psicológicos y formas personalizadas de reaccionar bajo presión, ya sea con valentía, con nerviosismo o con auténtico pánico. No se trata de un detalle destinado en exclusiva a regular el nivel de dificultad, ya que éste no afecta tanto al comportamiento psicológico de los muchachos como a su habilidad con las armas. Es más un recurso que otorga credibilidad a la acción.

Otro punto a tener en cuenta es que los combatientes no son miembros de silenciosas y letales unidades de élite, sino marines del montón cuyo comportamiento bajo fuego enemigo depende de múltiples factores.



Mediante el fuego de supresión, se mantiene al enemigo bajo control.

DE ARMAS TOMAR



En un juego de acción realista, las armas no sólo tienen que estar, también tienen que convencer. Basta con leer un par de entrevistas a los desarrolladores de turno para darse cuenta de que esto de las armas es como un comodín, la carta a la que se echa mano para ganar la partida. O por lo menos, para impresionar a la concurrencia.

Regla número uno: las armas tienen que ser coherentes. Uno no puede disparar un M-16 en pleno 1944. Regla número dos: un ex militar sabe más de munición y armamento que un ingeniero de sistemas. Resumiendo: una vez más, lo que prima es el respeto por la realidad.

Pongamos un ejemplo: *Conflict: Desert Storm*. Sus desarrolladores utilizaron la experiencia de Cameron Spence, miembro de los SAS y veterano de la Guerra del Golfo. Como dice Lee Singleton, de SCI, "Cameron

DESARROLLADOR: Ejército de Estados Unidos • **LANZAMIENTO:** 2003 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★★

AMERICA'S ARMY

El ejército te necesita

El ejército más poderoso del mundo también se apuntó a desarrollar su propio simulador de combate. Y lo hizo contando con documentación exhaustiva, como no podía ser menos. Este programa de entrenamiento bélico tiene en cuenta desde la forma en la que los soldados avanzan a rastras cargando un rifle hasta la velocidad en que se expulsan los casquillos una vez producida la detonación. Pese a su enorme complejidad, la versión comercial on line del juego cuenta con más de tres millones de jugadores registrados, una cifra que sólo puede entenderse por la fiebre bélica que se vive al otro lado del Atlántico.

En *America's Army*, el jugador empieza como recluta y debe empezar su formación teórica y práctica. La promoción es continua y no faltan actualizaciones periódicas que aportan nuevo contenido. En las próximas entregas, está previsto que esta especie de universo persistente del realismo bélico permita una mayor especialización. Incluso vas a poder completar el curso de fuerzas especiales para convertirte en boina verde e irte especializando en funciones de lo más complejas.

Para que te hagas una idea del grado de sofisticación del juego, jugándolo puedes hasta adquirir nociones de idiomas extranjeros o medicina, según quieras convertirte en oficial de inteligencia o médico de campo. Todo lo aprendido se pone luego en una serie de misiones multijugador en entornos de combate simulados que se actualizan continuamente. En ellos, participas en misiones de rescate, asalto o reconocimiento. Recientemente se ha estrenado el denominado Andromeda New Tournament System, que permite a los jugadores crear servidores oficiales propios, capaces de recopilar todo tipo de información que permita luego evaluar a los jugadores.



Hay misiones para todos los gustos, no siempre hay que ser expeditivo.



El ejército americano incluso ha cuidado los gráficos.



Los que combaten a tu lado han pasado por el mismo entrenamiento

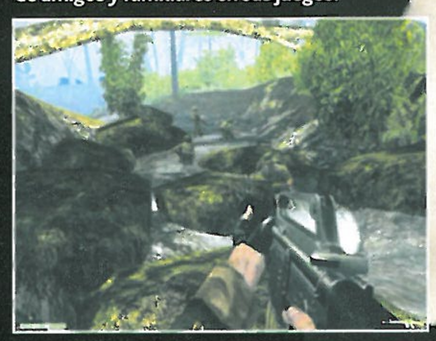
nos ofrecía información de primera mano, detalles sobre armamento contemporáneo que ni siquiera salen en los libros".

Hacer un buen trabajo con las armas en un juego de acción bélica no sólo supone reproducir su aspecto de forma detallada. Al fin y al cabo, esa reproducción fidedigna se consigue con poco más que pericia delante de cualquier programa de modelado en 3D. Lo realmente interesante es recrear su funcionamiento. O lo que es lo mismo: la balística. Volvamos al ejemplo de *Desert Storm*. En palabras de Singleton, "diseñamos un modelo de balística complejo que proporcionaba a las balas la misma trayectoria y velocidad que en la guerra".

La cosa tiene más implicaciones de las que se puede pensar. La más inmediata, la jugabilidad. De este modo, si la física es coherente, una pistola con silenciador puede ser útil en distancias cortas pero pierde efectividad a medida que te alejas del objetivo. Como declara Graeme Struthers, vicepresidente de Gathering of Developers: "En el caso de *Hidden & Dangerous 2*, las armas no son un mero adorno. Pueden ser tu salvación o tu perdición, todo depende de cómo seas capaz de usarlas". De nuevo, la vida real se cuela en las entrañas de tu PC.




Illusion Softworks suele reproducir rostros de amigos y familiares en sus juegos.



DESARROLLADOR: Illusion Softworks
LANZAMIENTO: 2003 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★☆

VIETCONG

Esto es una jungla

Vietcong es otro juego con una considerable labor de documentación a sus espaldas. Sus desarrolladores estudiaron en profundidad los modelos reales de vehículos usados por el Vietcong y, cómo no, contaron con la siempre estimable colaboración de veteranos que participaron en la Guerra de Vienam, los cuales ayudaron a pulir detalles como el aspecto real de los uniformes o la jerga utilizada en combate.

El juego consigue una simulación realista de cuestiones como la física que afecta a los distintos tipos de munición (muy importante, ya que afecta a las posibilidades de supervivencia) o las características del entorno en que se desarrolla la acción: la jungla vietnamita. Su increíble popularidad on line se debe a detalles tan agradecidos como, por ejemplo, que es de los pocos juegos en que el camuflaje resulta verdaderamente útil.



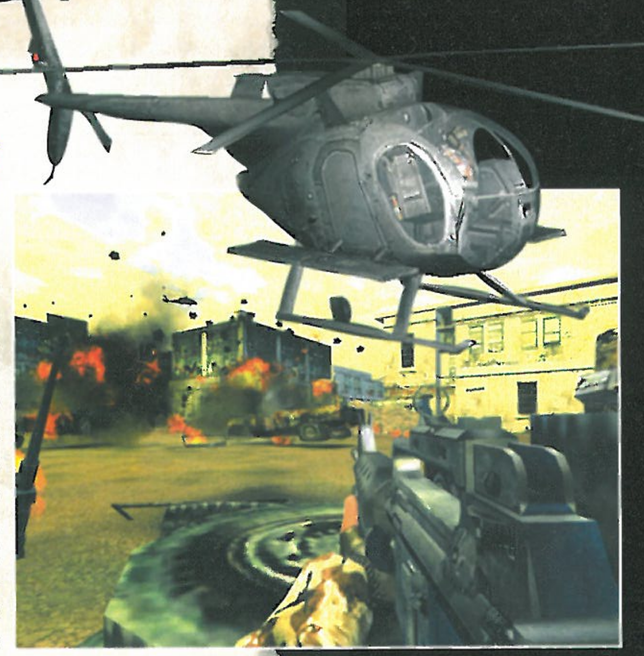
DESARROLLADOR: Novalogic
LANZAMIENTO: 2003 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★☆☆

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Hay que saber estar

La saga *Delta Force* ha ido perdiendo realismo a medida que avanzaban las entregas. Sin embargo, siempre merecerá un rincón en cualquier historia del realismo bélico porque fue una de las primeras en reproducir al detalle armamento tecnológico de élite.

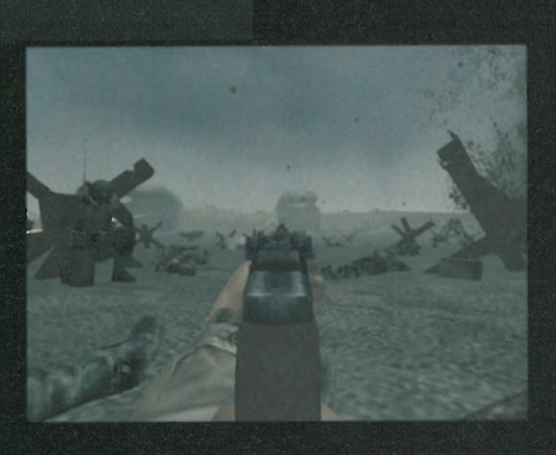
En todos los juegos de la saga, los desarrolladores han contado con la supervisión de miembros de la Delta Force, aunque tal vez sea en *Black Hawk Down* donde más se ha intentado sacar partido de sus aportaciones y consejos. En palabras del productor del juego, Wes Eckhart, "Estos tipos no van por ahí disparando a diestro y siniestro, sino que se comportan como profesionales y saben cuándo deben usar sus armas. Lo mismo pasa en nuestro juego". Las misiones resultan electrizantes porque el número de miembros del escuadrón y los recursos disponibles siempre están adaptados a los obstáculos que van a encontrar.


Si los expertos dicen que se puede hacer, es porque se puede hacer.

MAPAS Y ESCENARIOS

Capítulo aparte merecen los encargados de llevar al monitor las calles de una ciudad en ruinas, los edificios, los bosques, los pasillos de un búnker enemigo. Los creadores de esos escenarios que sirven de telón de fondo para nuestra guerra de mentirijillas, los diseñadores de niveles.

Benson Russel es uno de ellos, y trabajó en uno de los juegos que sirven de ejemplo perfecto para ilustrar la tarea de estos magos de las 3D: *Medal of Honor: Allied Assault*. Él mismo nos habla del proceso de creación de un mapa: "Hicimos una investigación realmente exhaustiva. Recurrimos a los libros para estudiar las tácticas y a las fotografías de la época para recrear la arquitectura". El resultado roza el sobresaliente.




Juegos como *Call of Duty* son un puro espectáculo digno de Hollywood.



DESARROLLADOR: Infinity Ward
LANZAMIENTO: 2003 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★★☆

CALL OF DUTY

La guerra hecha espectáculo

Call of Duty es quizás el más depurado ejemplo del tipo de juego de acción que creó en su día *Medal of Honor*. En ellos, el realismo se confunde con la inmersión plena y el sentido del espectáculo. *Call of Duty* destaca por sus fases de combate tensas y caóticas, con sonidos estridentes, pura esencia bélica, y una música incidental que refuerza el aire épico que impregna el juego. Todo ello, complementado por unos escenarios de inspiración más cinematográfica que histórica. Cabe destacar también la inteligencia artificial de los enemigos, cuyo agudo instinto de supervivencia les salva de caer en los burdos trucos que tan buen resultado dan en juegos menos elaborados. Con frecuencia, estos tipos tienen la capacidad de comportarse de forma ilógica. No se nos ocurre forma de actuar más realista y humana que ésta.



DESARROLLADOR: Illusion Softworks
LANZAMIENTO: 2003 • **GRADO DE REALISMO:** ★★★☆☆

HIDDEN & DANGEROUS 2

Acción planificada

Otro juego de Illusion, una compañía que se toma muy en serio esto de facturar acción bélica lo más convincente posible. *Hidden & Dangerous 2* es la evolución de un juego que consiguió algo que parecía muy difícil: un juego de acción en tercera persona jugable e inmersivo.

El excelente trabajo realizado se nota en la gran variedad de escenarios históricos y las amplias posibilidades de configuración de tu comando. La cantidad de recursos de que se dispone es enorme, aunque no puedes llevarlos todos contigo en cada una de las misiones. Se impone algo de planificación previa. Para ello, dispones de una pantalla táctica desde la que dar órdenes a los hombres de tu unidad. Más vale hacerlo bien, porque éste es uno de esos juegos en que un disparo certero puede dejarte con uno menos.


Los desarrolladores pudieron probar algunas de las armas reproducidas.



Pero no sólo los libros sirven de inspiración para los diseñadores de niveles. Russel y su equipo, por seguir con el ejemplo de *Allied Assault*, recurrieron al cine como fuente de inspiración. La información que buscaban ya había sido recreada genialmente en la película *Salvar al Soldado Ryan*. "No exagero si te digo que la vimos cerca de 100 veces", afirma Russel.

Aunque un conflicto como la Segunda Guerra Mundial está extremadamente documentado y los diseñadores de niveles pueden recurrir a cientos de libros para buscar la inspiración, es precisamente ése exceso de testimonios lo que puede complicar todavía más su trabajo, por paradójico que parezca. Como dice el propio Russel a propósito de su juego: "Hemos gastado millones de dólares en investigación. Y hemos discutido con ex-combatientes que veían cómo detalles que a nosotros no nos parecían importantes desaparecían del juego. Las ropas, por ejemplo".

Algunas desarrolladoras se toman tremendamente en serio lo de envolver sus juegos en el disfraz de unos entornos tan reales que asustan. Los miembros de Illusion Softworks, por ejemplo, viajaron a Vietnam para empaparse de un paisaje que luego reprodujeron en *Vietcong*. "Tuvimos la suerte de estar semanas allí", recuerda Jarek Kolar. "El viaje nos dio la oportunidad de fotografiar y filmar paisajes, flora, fauna y arquitectura. Todo esto nos ayudó enormemente a la hora de crear entornos completamente realistas en la jungla". Desde luego, tantas molestias tienen su recompensa en el juego.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Ubisoft Montreal • **EDITOR:** Ubisoft • **DISPONIBLE:** Abril

SPLINTER CELL
Chaos Theory

Fue **la gran sorpresa de la pasada E3** de Los Angeles. Cuando todo el mundo cantaba las excelencias del recién editado *Pandora Tomorrow*, **Ubisoft se descolgó con** un auténtico bombazo: **otro *Splinter Cell*, más ambicioso y mejor**, estaba en proceso de desarrollo.

POR S. SÁNCHEZ

Se cierra un ciclo: el primer *Splinter Cell* lo desarrollaron los estudios que Ubisoft tiene en Montreal, el segundo fue a parar a Shangai (colaboraron la filial china de Ubisoft y Annecy Studios) y el tercero vuelve a Montreal. Con estos cambios, la compañía francesa pretende asegurar una producción ágil y, a la vez, conseguir algo de frescura y nuevos enfoques.

Lo cierto es que hasta ahora le ha funcionado. La secuela, *Pandora Tomorrow*, estuvo a la altura de las expectativas e incluso aportaba novedades interesantes, sobre todo en el modo multijugador. Mientras, ya se trabajaba en paralelo en esta nueva entrega de la que muy pronto vamos a poder disfrutar.

El subtítulo del juego, *Chaos Theory*, pretende ir muy en consonancia con su argumento: vas a verte sumergido en una trama caótica a más no poder, una diabólica madeja de acontecimientos incontrolados que te van a estallar en las narices. El protagonista de la serie, Sam Fisher, empezará investigando un secuestro en Perú y acabará descubriendo una siniestra conexión que tiene que ver con las políticas de Japón, China, Corea del Norte y Estados Unidos. Y ya sabemos que, cuando Estados Unidos entra en juego, lo menos que puedes esperar es que intervenga la Sexta Flota.



La pose Van Damme es ya un clásico marca de la casa.





Finalmente, Fisher dispondrá de un chuchillo. Y no para cortarse las uñas.



Tu compañero te echará una mano, una cuerda y lo que haga falta.



La bendita cámara de visión nocturna hace tan fáciles las cosas...

La saga *Splinter Cell* es un ejemplo claro de lo que podemos considerar un proceso de evolución paulatina y constante. Así, *Chaos Theory* va a ser otro discreto paso adelante. A simple vista, parecerá más de lo mismo, y de eso se trata, pero estará repleto de pequeños ajustes y novedades que irás descubriendo a medida que juegues.

Siempre adelante

Una de estas novedades va a ser un arma que debutará en el arsenal de Sam Fisher: el cuchillo. Estaba claro que un tipo sigiloso como él aprendería, tarde o temprano, a dominar la más discreta de las herramientas letales. Podrás usarlo para rebanar pescuezos poligonales, pero también servirá para cortar cosas o forzar cerraduras.

Y aquí no se acaban las novedades de la sección de armería: el OCP, también conocido como Optically Channeled Potentiator, haría las delicias de cualquier gamberro aficionado a la tecnología. Acoplado a una pistola, este aparato puede inutilizar durante un breve periodo de tiempo cualquier aparato electrónico, así que imagínate el partido que le podrá sacar Fisher a esto. Además, si quieres, en *Chaos Theory* te podrás montar tu propio Gran Hermano, porque ahora vas a tener la opción de usar más de una minicámara (de ésas que puedes lanzar a distancia) y saltar de una imagen a otra.

En lo que respecta a la jugabilidad, también habrá novedades importantes. Si bien las luces y sombras seguirán siendo protagonistas, el sonido gana enteros. Incluso dispondrás de un útil indicador acústico para que seas consciente del ruido que producen sus acciones y si puede o no resultar perceptible para tus enemigos. En situaciones en que haya mucho sonido ambiente, bastará con ocultarse para que no detecten tu presencia, pero en caso de silencio extremo, deberás controlar tus movimientos o coordinarlos con sonidos como, por ejemplo, el de la campana de una iglesia cercana.

INFORMACIÓN CLASIFICADA

El protagonista de esta saga se llama Sam Fisher, mide 1,83, pesa 88 Kg. y lleva varios años en primera línea del espionaje internacional. No sólo ha sobrevivido, sino que ha destacado como uno de los mejores agentes gracias a un gran esfuerzo, su curiosidad insaciable y su tremenda sinceridad. No tiene tiempo para comportamientos políticamente correctos y mucho menos para mentiras. Aunque confía plenamente en sí mismo, Fisher sabe que a veces se sobrevive por pura casualidad. Tiene muy claro que no es infalible, que es un ser humano, y que debe ser prudente si no quiere acabar criando malvas.





Con tanto espía suelto, el trabajo de vigilante está muy mal pagado.


Para hacerlo más espectacular, podrás apagar la vela de un soplido.


Si vas a hacer malabarismos, asegúrate de no tener público.


Los mercenarios del modo multijugador van a estar mejor equipados.


Sí, ves doble y no has bebido: en el modo cooperativo, habrá dos Fisher.

Otra buena noticia es que a Fisher no van a pesarle los años. Más bien todo lo contrario: va a ganar en agilidad e incorporará nuevos movimientos letales a su repertorio. Imagínatelo colgado boca abajo cual murciélago de una tubería mientras espera que pase un pobre desgraciado para partirle el cuello. O bien, observando la silueta de un enemigo tras una pared de papel para después romperla sigilosamente y noquear al individuo. Pero tal vez el movimiento estrella será la opción de irrumpir con fuerza en una habitación derribando la puerta de una patada y dejando, de paso, fuera de combate a algún guarda cercano.

Fisher va a ganar en agilidad e incorporará nuevos movimientos letales a su repertorio

Como prefieras

También en términos de jugabilidad, notarás que se han ampliado las posibles maneras de llevar a cabo las misiones. Hasta ahora, podías superar los niveles con más o menos sigilo, pero existían ciertos requisitos indispensables, objetivos primarios que debían superarse para poder avanzar. En *Chaos Theory*, habrá también objetivos secundarios que, en caso de ser superados, facilitarán mucho la consecución de los primarios. La diferencia principal va a ser que podrás seguir avanzando aunque no superes algunos de esos objetivos secundarios (incluso alguno de los primarios), aunque tal vez eso motive que dispongas de menos información o se te compliquen las cosas. El caso es que Ubisoft ha querido que *Chaos Theory* sea lo menos lineal posible.

En la misma dirección se mueve el nuevo sistema de *hackeo* de ordenadores que va a incluir el juego. En algunas fases, que vendrán a ser como un minijuego, podrás entrar en ordenadores ajenos y recuperar información. Si no lo consigues, quizás tengas que buscar otro camino para seguir avanzando, pero ningún fracaso será del todo irreparable: el Game Over parece haber pasado a la historia.

En este nuevo *Splinter Cell*, no faltará una de las grandes revelaciones de *Pandora Tomorrow*, su amplio surtido de modos multijugador. Entre ellos, destacará de nuevo el estelar modo de espías contra mercenarios, que va a ser potenciado con la implementación de nuevo equipamiento para los mercenarios y nuevos movimientos cooperativos para los espías.

Y ya que hablamos de cooperar, podrás disfrutar finalmente de misiones cooperativas con un compañero, aunque no serán las mismas que en la campaña solitaria. La sola idea ya resulta de lo más atractiva, pero ahora imagínate lo que supondrán algunas de las acciones que están previstas: podrás tenderle una cuerda a tu compañero para que trepe un muro, catapultarlo contra un enemigo, ofrecerle tu rodilla para que escale a un lugar elevado o compartir las imágenes de las minicámaras. Genial, ¿no?

Lo esencial



A SEGUIR... Esas pequeñas mejoras y retoques parciales que hacen que cada nuevo *Splinter Cell* sea un poco mejor que el anterior. Sobre todo promete mucho el nuevo modo cooperativo.

A MEJORAR... Parece ir por buen camino. Queda saber si todo ese esfuerzo por hacerlo menos lineal beneficiará o perjudicará la jugabilidad.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Mithis Games • EDITOR: Zeta Games • DISPONIBLE: Abril

CREATURE CONFLICT



Lobos como éste, con trabucos a lo Curro Jiménez, pueden dar mucha guerra.

El título ya **lo sugiere** todo: criaturas y conflicto. **Y eso es lo que te vas a encontrar** en este juego de inminente aparición: **ovejas armadas con lanzacohetes dando** doble dosis de **jarabe de palo** a los desdichados animalejos que se crucen en su camino.

POR X. PITA

¿Te acuerdas de *Worms*? Sí, hombre, esa serie de juegos en la que varias docenas de gusanos cabreados se obligaban a comer plomo los unos a los otros. Pues *Creature Conflict* será similar, sólo que la fauna ha crecido y aquí tenemos el arca de Noé al completo. Para que nos entiendas: estrategia por turnos pasada por el filtro del humor y los gráficos caricaturescos.

Deja que te pongamos en situación. Viajarás una galaxia poblada por animales que se han agrupado en clanes. Como no podía ser de otra manera, las bestias pardas luchan para que su camada reine en el espacio sideral. Y tú, como miembro destacado, tendrás que llevar a los tuyos a lo más alto. ¿Cómo? Pues a base de plomo, tortazos y un poco de paciencia.

ASUNTO PELIAGUDO

La mecánica del juego va a ser tremendamente sencilla. Deberás formar un equipo escogiendo a las criaturas disponibles para después proceder a armarlas. Dispondrás de un arsenal considerable: TNT, cócteles Molotov, lanzacohetes, morteros, gases tóxicos... Todo lo que puedas imaginar. Una vez comenzada la partida, contarás con 30 segundos para mover a tu personaje a lo largo del mini-planeta que sirve de escenario, situarlo en posición y disparar al enemigo. Acabado tu turno, le tocará mover al rival. Lo dicho, sencillez llevada a su máxima expresión.

Aunque todavía es pronto para juzgar, nos ha chocado mucho la simpleza de los campos de batalla. A pesar de incluir una docena larga de planetas, las diferencias entre ellos son mínimas. Tanto es así, que la estrategia empleada en las escaramuzas es siempre la misma: acercarse al enemigo, disparar y después replegarse para evitar los cañonazos.

Da la impresión de que, como ocurre con la saga *Worms*, el modo multijugador acabará siendo la opción estrella de este juego. Lo que no quiere decir, por supuesto, que no puedas pasárstelo pipa guerreando contra la máquina. De hecho, *Creature Conflict* presta mucha atención a esta posibilidad: en la campaña para un solo jugador, te verás a ti mismo resolviendo misiones con objetivos diversos. Un ejemplo: defender un area del mapa durante un periodo determinado. En definitiva, diversión, humor y estrategia tan bruta como sencilla.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La premisa inicial del juego (animales tirándose los trastos a la cabeza en un planeta minúsculo) y el tono, cargado de humor y sana ligereza.

A MEJORAR... Las opciones estratégicas del juego, que de momento no van más allá del "dispara y escóndete para que no te alcancen".



La mecánica del juego es muy similar a la de la saga *Worms*.



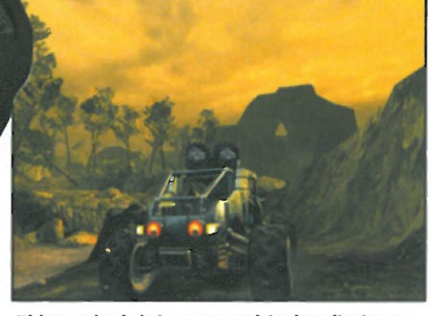
Los gráficos tienen un aspecto muy cercano al de los dibujos animados.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Digital Extremes • EDITOR: Virgin Play • DISPONIBLE: Mayo

PARIAH

Pariah es el enésimo proyecto empeñado en **revolucionar el género** de acción. Toma prestadas **ideas de juegos ajenos y** les añade **unas cuantas de cosecha propia**. **Y todo con el excelente** nivel técnico que una versión mejorada del **motor de *Unreal*** puede ofrecer.

POR J. M. MARTÍN



El juego incluirá cuatro vehículos distintos que no sólo te servirán para desplazarte.

Escenario, la Tierra. Año, 2520. El doctor Jack Mason pasa por un mal momento en su carrera. Ahora se dedica al transporte de prisioneros enfermos. La cápsula criogénica que debe acompañar en este viaje en concreto lleva dentro a una tal Karina, una mujer infectada por un desconocido virus letal. Lo que iba a ser un rutinario traslado al hospital acabará convirtiéndose en un infierno: la nave es atacada y derribada. Mason, milagrosamente intacto, despierta entre un amasijo de hierros retorcidos. Cuando empieza a recuperarse, se encuentra con que la prisionera enferma ha despertado y le apunta con un arma. Otro de los supervivientes dispara a la mujer por la espalda y la sangre salpica a Mason, que pasará a llevar el virus en su cuerpo. Una lenta transformación da comienzo...



Casi todos los escenarios son exteriores, aunque hay alguna excepción.

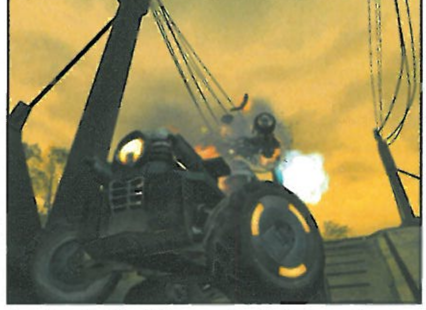
TODO CUENTA

En Digital Extremes aseguran que el desarrollo de este guión será uno de los platos fuertes de *Pariah*, así que no quieren desvelar más por el momento. El juego va a ser de acción frenética y ultra-tecnológica, como tantos otros, pero no van a faltarle algunos elementos que le conferirán una identidad propia.

Quizá el más destacable sea que todas las armas disponen de hasta tres mejoras que potencian sus funciones. Por ejemplo, en el caso de un lanzagranadas, una de estas mejoras permitirá que la granada



Entre los distintos artilugios no puede faltar uno de visión nocturna.



La simulación física pretende llevar el realismo hacia nuevas fronteras.



Los vehículos ayudarán en la navegación por los niveles más extensos.



Podrás utilizar elementos del entorno a tu favor.



Detalles como la iluminación están extremadamente cuidados.



El rifle de francotirador posee más niveles de *zoom* que las demás armas.

EL EDITOR DE ESCENARIOS

Los desarrolladores pretenden que este surtido de herramientas de diseño virtual sea uno de los grandes alicientes del juego. La idea es proporcionar a los jugadores todos los medios para crear sus propios niveles multijugador y mods completos para partidas en solitario, de modo que la vida útil del juego se prolongue. El uso de estas herramientas será muy sencillo, gracias a una interfaz muy similar a la de los juegos de construcción. No obstante, la creación de *scripts* y otros aspectos exigirá algo más de conocimiento del editor, si bien algunos eventos se pueden definir directamente en la misma herramienta de construcción empleada para crear los mapas.







explote en cualquier momento, cuando tú elijas. En cuanto al lanzacohetes, podrás asignarle cuatro objetivos y lanzar otros tantos proyectiles, ya que éstos buscarán el blanco. También vas a encontrar una granada magnética que atrae metralla mientras describe su trayectoria para después lanzarla en el momento de la explosión... Todas se han ideado con el objetivo de lograr algo diferente y divertido.

Además de este refinado arsenal, el juego va a ofrecer niveles creados con una versión mejorada del motor de *Unreal*. Todos van a presentar un aspecto notable, rico en infinidad de detalles gracias al uso de tecnologías de bump mapping, píxel shaders, iluminación...

A ello se une la utilización del motor físico HAVOC, que aumenta el realismo del movimiento de vehículos, objetos y personajes, propiciando una mayor interacción con el entorno. Por ejemplo, si los enemigos se parapetan tras las planchas metálicas de las pasarelas, vas a poder derribarlas con unos cuantos disparos.

Los vehículos contarán con hasta cuatro posiciones distintas entre piloto y artilleros

El guión, aparentemente de tanto peso como en otros títulos diseñados para obtener el máximo rendimiento del modo para un jugador, conducirá la acción a través de animaciones y eventos predefinidos. En algunos de ellos, se nos presentarán los cuatro vehículos diferentes que contiene *Pariah*, vehículos que pueden tener entre uno y cuatro ocupantes en los puestos de piloto y distintas posiciones de artillería. Según Manuel Llamas, director artístico del juego, "la variedad de vehículos va a ser, sin duda, uno de los puntos fuertes del multijugador".

Precisamente, las opciones para más de un jugador están entre los aspectos en los que más va a incidir *Pariah*, con modos típicos que se complementan con novedades como Front Line Assault, en el que debes destruir un objetivo en la base enemiga. Además, se incluirá el editor, una colección completa de herramientas profesionales que el estudio ha utilizado para desarrollar el juego y que pretende proporcionar a la comunidad todo lo necesario para crear mods.

TODOS CONTRA TI

La partida individual incluirá personajes secundarios que van a aportar riqueza a las misiones. Incluso será posible enfrascarse en algo así como una partida en cooperativo junto a la inteligencia artificial, con niveles en los que, por ejemplo, Karina conducirá un vehículo mientras tú disparas desde la torreta del mismo.

Pariah tendrá 18 niveles que aseguran alrededor de 15 horas de juego en el modo para un jugador, ofreciendo cuatro niveles de dificultad para jugadores con diferente habilidad. No está previsto que haya un modo multijugador cooperativo cuando se lance, aunque Digital Extremes no descarta la creación de un mod posterior.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La idea de las armas mejorables, con espectaculares resultados en el campo de batalla, promete ser la salsa de las opciones del modo multijugador.

A MEJORAR... El efecto de las armas en el entorno debe corregirse ligeramente para evitar situaciones un tanto absurdas que todavía se producen.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Blade Interactive • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Abril

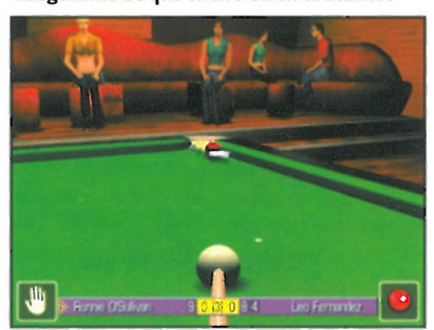
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

El *snooker* es una modalidad de billar que requiere inteligencia, habilidad y grandes dosis de estrategia. **Si te atrae este mundo de tapetes** en los que se juega con chaleco y pajarita, *World Snooker Championship 2005* **puede ser tu juego**.

POR X. ROBLES



Dispondrás de varias cámaras para asegurarte de que tu tiro da en el blanco.



Unas flechitas te ayudarán a saber qué trayectoria seguirá la bola tras el golpeo.

Tras un cambio de distribuidora (de Codemasters a SEGA), llega un año más a nuestros compatibles *World Snooker Championship*, la simulación de *snooker* más completa del momento. En los juegos de billar, ya se ha convertido en un tópico prescindir de toda ambientación y centrarse única y exclusivamente en la mesa y las bolas: que si física realista, que si sistemas de golpeo revolucionarios, ángulos imposibles.... Aunque *WSC* seguirá la tónica de representar el entorno del juego de manera algo espartana, incluirá, por ejemplo, más de 80 superestrellas del tapete (entre ellas, Ronnie O'Sullivan o Stephen Hendry), escenarios reales, nuevas vestimentas a desbloquear...

También se incluirá la opción de crear tu propio avatar billarista e ir mejorándolo a medida que avanzas en el prestigioso World Snooker Championship. Algo bastante difícil, por cierto, ya que en la versión que hemos probado la dificultad es extrema, aun jugando en el modo "fácil". Tras fallar tu tercer o cuarto tiro, no te quedará más remedio que apoyarte en la mesa y apurar tu copa mientras el rival cuela todas las bolas en un solo turno. Esperemos que rebajen un poquito el nivel de exigencia.

TRONERA IZQUIERDA

Además del mundial de *snooker*, el juego va a incluir opciones complementarias como partidas al billar de toda la vida, el Bola 8 o los dobles. En cuanto al control del taco, se podrá golpear la bola de dos maneras distintas. La primera es con el teclado, ajustando exactamente la potencia y el efecto, y la otra es a lo *Tiger Woods 2005*: tras apuntar a la bola deseada, deberás mover el ratón atrás y adelante para imprimir la potencia que creas necesaria.

Aunque las primeras impresiones son buenas, *WSC* todavía presenta carencias, como la ausencia de banda sonora, algo esencial para un juego así. ¿Qué tal algo de jazz clásico para las partidas nocturnas?



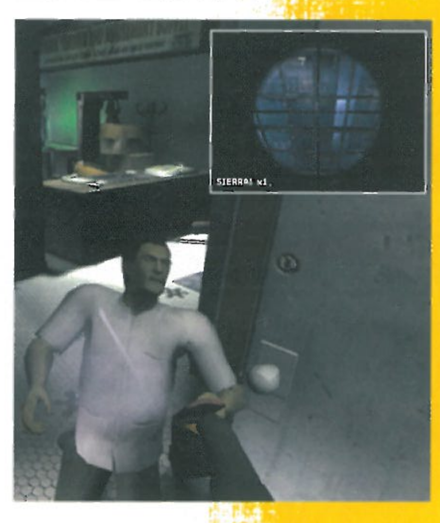
O'Sullivan es en realidad Xavi Hernández, jugador del Barça. Mira cómo se parecen.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Este correcto simulador puede acabar siendo extraordinariamente adictivo, sobre todo en las opciones multijugador, que asegurarán partidas poco menos que interminables.

A MEJORAR... Los gráficos no son nada del otro mundo. Tampoco estaría de más algo de música para amenizar las partidas.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

23 DE FEBRERO: Esto, más que un barco, es una nave nodriza en crucero sideral hacia el futuro. Despegamos hace dos meses y ya debemos estar a la altura de Andrómeda, por lo pequeña que se ve a la gente. En fin, será la euforia por ver la revista ya en los quioscos. Enseguida bajamos.

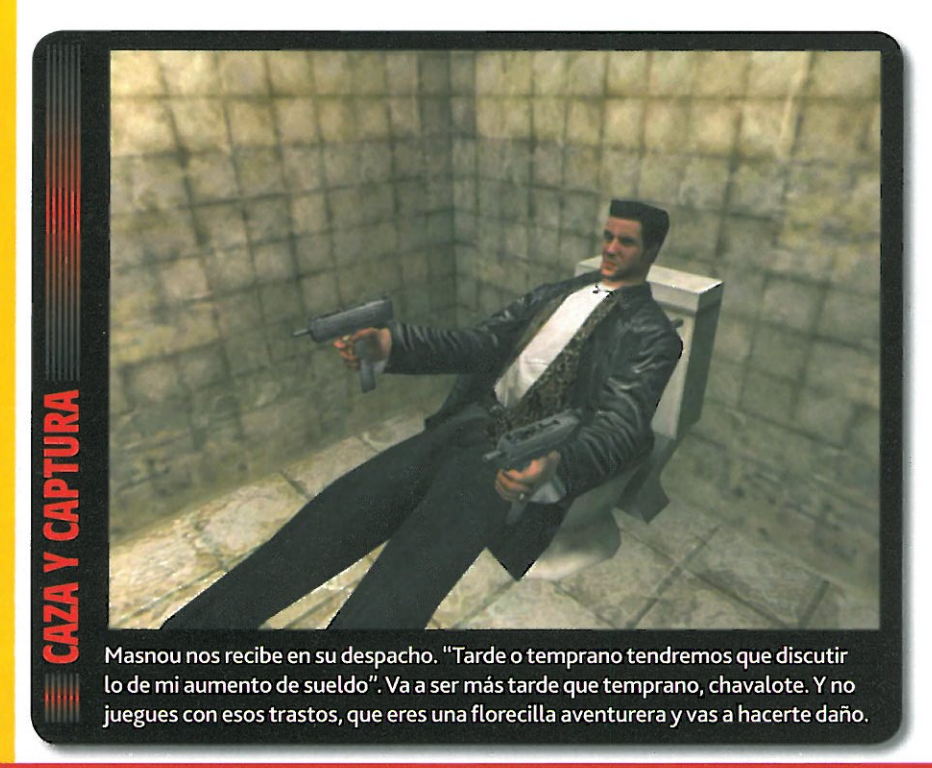
2 DE MARZO: Vaya, nuestra portada blanca y universitaria del mes de marzo no gusta a casi nadie. Pues que sepáis que es sobria, elegante, con un punto de distinción victoriana... Hasta hemos dejado una vitrina libre para cuando empiecen a llovernos premios de diseño.

7 DE MARZO: El párrafo anterior es de nuestro maquetador (e ilustrador) después de tomarse una botella de anís El Mono en ayunas. No lo borramos por respeto (tiene su edad) y porque esto es una especie de bitácora, así que lo escrito, escrito queda. Pero no hagas mucho caso.

10 DE MARZO: Estrenamos suplemento de móviles. En él, trabaja un tal Rodríguez, un tipo de aspecto respetable que viene alguna tarde, se sienta en su rincón de cara a la pared, hace su trabajo y se va. En un aparte, un día que estaba parlanchín, dijo que había vivido en Tokio. Hay que ver...

14 DE MARZO: Entre lo de la nave, lo de la portada, lo del lingotazo de anís y lo de Rodríguez, ya hemos liquidado la bitácora del mes. Y a lo tonto, también la revista, que anda trufada de análisis de juegos chulos sólo para tus ojos. Nada, a disfrutarla con salud.

CAZA Y CAPTURA



Masnou nos recibe en su despacho. "Tarde o temprano tendremos que discutir lo de mi aumento de sueldo". Va a ser más tarde que temprano, chavalote. Y no juegues con esos trastos, que eres una florecilla aventurera y vas a hacerte daño.

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



FAR CRY
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Escenarios enormes para un juego de acción diferente.
www.farcrygame.com



UNREAL TOURNAMENT 2004
Precio: 49,99 €
Editor: Atari

Los mejores gladiadores de la galaxia, a la greña y sin cuartel.
www.unrealtournament.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com

ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

PLATAFORMAS



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

Saltos, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.
www.rayman3.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

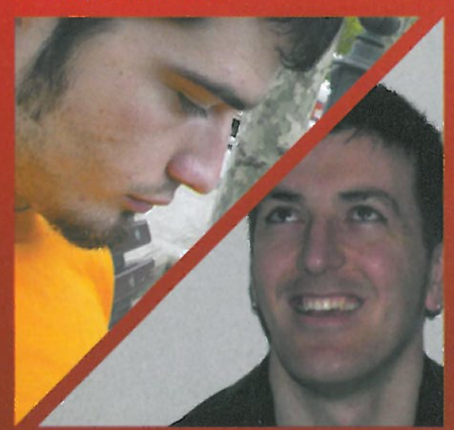


Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

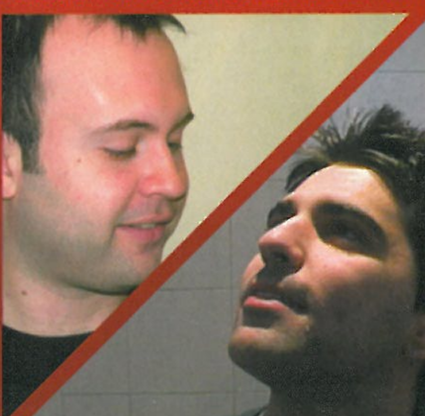
X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

D. VALVERDE ➤ Nadie ve el fútbol como Valverde. Y si es virtual, sus opiniones ya son de las que van directamente a misa.



SWAT 4



***SWAT 3* fue toda una sensación** para los que buscábamos acción táctica precisa y realista. **Podríamos considerarlo uno de los mejores** juegos de acción de todos los tiempos, **así que es lógico que este *SWAT 4* sea** uno **de los títulos más esperados** en muchísimo tiempo.

POR S. SÁNCHEZ



Ya habíamos podido echar un tiento a la versión en desarrollo de este juego, y lo que finalmente se ha editado apenas difiere de aquello que jugamos en su día. Es decir, que no ha empeorado, pero tampoco mejorado en el aspecto que creaba más dudas: la inteligencia artificial amiga.

Pero mejor vayamos por partes y seamos metódicos, que se trata de tomar el control de una unidad SWAT. Seguro que ya sabes (si no por los juegos, por la televisión o el cine) que se trata de un cuerpo de policía experto en operaciones especiales. Los SWAT no son héroes indestructibles, pero sí grandes profesionales muy bien adiestrados para que den lo mejor de sí mismos en situaciones límite. Siempre que actúan, lo hacen siguiendo unas rutinas de actuación en espacios cerrados y esforzándose por resolver la situación planteada de manera limpia, a ser posible sin derramamiento de sangre.

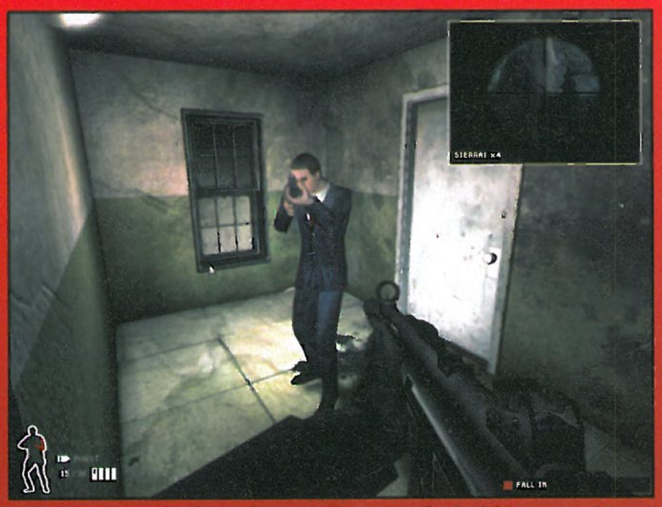
Seamos serios

Primer paso antes de asumir el control: pasar previamente por la fase de entrenamiento. Aquellos que hayan jugado a *SWAT 3* tal vez puedan ahorrárselo, ya que el funcionamiento es casi el mismo, pero al hacerlo se arriesgarían a que alguna de las novedades les pase desapercibida.

Actúas como líder de equipo y a tus órdenes tienes a cuatro hombres divididos en dos unidades, la roja y la azul. Como líder, puedes dar órdenes genéricas a todo el grupo o específicas para cada una de las dos unidades. La novedad es que en *SWAT 4* también tienes la opción de desplegar ventanas que te muestran lo que ve cada uno de tus hombres. Una vez abiertas, puedes ampliarlas un poco más



Por algo los SWAT son especialistas en distancias cortas.


Hay situaciones límite en las que disparar es la decisión acertada.


Debes informar al equipo del exterior de todos los progresos que hagas.

pulsando una tecla y darles después las correspondientes órdenes.

Estas ventanas permiten dar la orden sin estar cerca, con lo que es posible, por ejemplo, que tú estés en una habitación, la unidad azul en otra y la roja en una tercera y tengas pleno control de todo lo que ocurre en el escenario de operaciones. Lo mismo pasa con los francotiradores. No puedes elegir su posición, pero ellos te avisan cuando ven cualquier cosa. A ellos no puedes darles órdenes, pero sí asumir su control directo y decidir por ti mismo si disparas o no.

Siempre juntos

Aunque el sistema de control y comunicación por ventanas ofrece amplias posibilidades tácticas, mejor será que no te alejes en exceso de tus hombres y no intentes dártelas de lobo solitario. En este juego, necesitas a tus hombres y te necesitan ellos a ti. Pero claro, en un título de acción táctica que funciona bajo esta premisa, una buena inteligencia artificial de tus hombres es más deseable que nunca. Y ahí es donde falla *SWAT 4*.


Es realmente difícil que no caiga ninguno de los tuyos durante el asalto.

Curiosamente, la IA de los enemigos sí está a la altura. Se bastan y se sobran para dejarte fuera de combate incluso cuando extremas las precauciones, lo que contrasta con la torpe manera de proceder de los tuyos. Por ejemplo, vamos a ver qué pasa cuando procedes a entrar en una habitación y examinarla. Puedes elegir que se haga sin más o preparar el terreno lanzando algún tipo de granada. Hagas lo que hagas, el problema vendrá una vez dentro, cuando te enfrentes a elementos hostiles. Tus hombres deben intentar reducir a los sospechosos, pero éstos suelen estar armados y tienen niveles de moral distintos. Algunos se rinden en cuanto les das el alto y te identificas, pero otros reaccionan de manera hostil incluso después de recibir algún disparo. Tú puedes reaccionar rápido y disparar en cuanto se produzca un gesto claramente hostil, pero tus hombres no llegan a tanto y siempre esperan a que el otro les dispare antes de abrir fuego. Conclusión: tienden a caer como moscas.

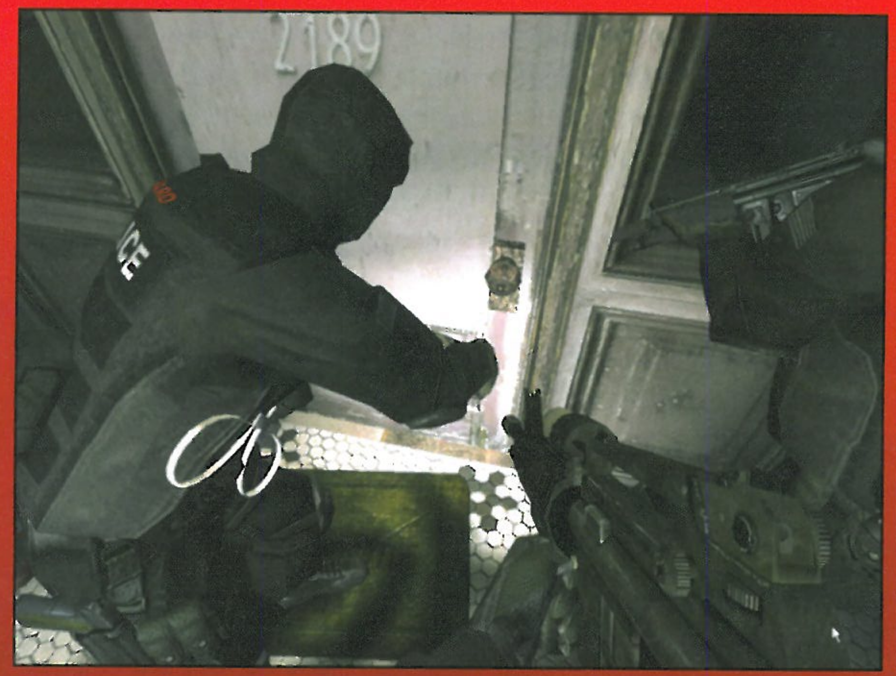
Todo esto tiene un cierto pase, sobre todo en niveles de dificultad bajos, en los que puedes sustituir a los hombres caídos en acto de servicio y seguir adelante. Pero lo que ya no es tolerable es que se hayan vuelto unos inútiles a la hora de cubrir una zona, algo que *SWAT 3* sí fue capaz de resolver de forma excelente. Seguro que pones el


Datos técnicos

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Irrational Games
EDITOR Vivendi Universal
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +18
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (España)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

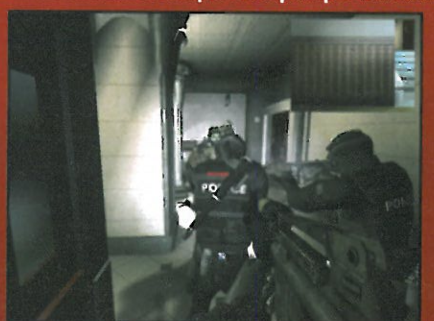
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16
WEB www.swat4.com



Ante una cerradura puedes optar por forzarla o volarla.



Gracias a las ventanas es posible ver lo que hacen tus unidades de forma remota.



Más que una excesiva sensibilidad en el gatillo, lo que necesitas es una mente clara.



Por el bien de todos es necesario esposar incluso a los rehenes.

UNIDADES SWAT EN CAMINO

¿Te gustan los SWAT? ¿Te gustaría saber más sobre este cuerpo de policía y encontrar gente dispuesta a formar una unidad virtual? En www.comunidadswat.com encontrarás esto y mucho más. Desde la historia real de los SWAT hasta todo tipo de informaciones relacionadas con los juegos de esta franquicia. Incluso hay una sección que da acceso a los campeonatos que organiza esta comunidad y que pronto estará al rojo vivo con la irrupción de este *SWAT 4*.



grito en el cielo al comprobar que les da por cubrir todos en la misma dirección, dejando zonas del escenario sin cobertura. Todo un problema, porque no puedes confiar del todo en los tuyos y el juego es tan difícil que *necesitas* hacerlo.

Peliagudo

En el nivel de dificultad del juego intervienen varios factores. En primer lugar, la dificultad que tú fijes, una variable que no hace más inteligentes o hábiles a tus enemigos, pero sí te pone el listón más alto. Al finalizar la misión, recibes un exhaustivo informe en el que se evalúa tu actuación. Si has fijado un nivel de dificultad alto, puedes volverte loco, porque cuesta realizar la misión perfecta.

SWAT 4 falla en la IA de tus hombres, aunque la de los enemigos sí está a la altura

Otro factor que influye es que tú decides antes de cada misión el punto de entrada (en caso de que haya más de uno) y la configuración de armamento de tus hombres. Estos detalles tienen una gran importancia y pueden hacer que la dificultad de la misión varíe sensiblemente. Además, aunque repitas una misión, no puedes dar por seguro de que vas a encontrarte a sospechosos y rehenes en el mismo sitio, ya que se distribuyen de manera aleatoria al empezar.

Como es de esperar, a medida que vas superando las misiones, los retos son mayores. Eso significa que topas con sospechosos mejor equipados, mejor preparados e incluso auténticos fanáticos difíciles de doblegar. Así es hasta que llegas a las misiones finales, en que es posible que de repente te sientas algo decepcionado, ya que no son las más complicadas. Donde uno esperaba encontrarse con el último gran reto, acaba quedándose con un final un tanto descafeinado.

Por suerte, el juego cuenta con una opción de creación de misiones rápidas que te permite elegir cualquier misión del juego y configurarla a tu gusto. Puedes colocar el número de sospechosos que quieras y determinar su tipo y su actitud. Así, por lo menos, puedes crear tú mismo el final que desees para *SWAT 4*.

Como no podía ser de otra forma, con la campaña y las misiones personalizadas no se acaba el juego. *SWAT 4* cuenta con un modo multijugador que ofrece todo lo que se podría esperar de él. Se trata de partidas en las que se enfrentan unidades SWAT, con o sin rehenes de por medio, en modalidades tan variadas como desactivar bombas o proteger a algún VIP. La opción estrella, por supuesto, consiste en jugar en cooperativo poniendo a amigos de carne y hueso en sustitución de los poco sensatos compañeros de escuadrón guiados por la inteligencia artificial.



En resumen

8

Uno de los grandes, aunque tal vez no tan grande como podría haber sido. La pobre inteligencia artificial amiga es un lastre para este juego realista como pocos.

LO MEJOR
- El realismo
- El sistema de órdenes

LO PEOR
- La IA aliada

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
SWAT 3 o *Rainbow Six 3: Raven Shield*

Otro juego de acción ambientado en la Segunda Guerra Mundial **y otro escuadrón de inteligencias artificiales** sin madre a las que cuidar. Seguro que **es eso lo que te viene a la mente** al oír hablar de *Brothers in Arms*. Pero **no te precipites**: podrías perderte un serio candidato a juego de acción bélica del año.

BROTHERS IN ARMS

Road to Hill 30

POR M. GONZÁLEZ



Sí, es un juego de acción. Y de la Segunda Guerra Mundial. Y no estás solo, te acompaña un escuadrón. Y (¡sorpresa!) puedes darles órdenes. Lo sabemos: esta música te suena. La última vez que la oíste, vagabas por una lineal isla del Pacifico y tus compañeros eran unos inútiles inmortales e incapaces que corrían alegremente por el escenario como pollos sin cabeza. Comprendemos tu miedo, muchacho, pero da un paso al frente como un hombre y enfréntate a lo que te espera. Puede que te lleves una sorpresa.

Acción inteligente

"Algún imbécil dijo una vez que se debían resguardar los flancos. Desde ese día, todos los hijos de perra de este mundo se han preocupado por los flancos. No queremos nada de eso en el III Ejército: los flancos son algo de lo que se debe preocupar el enemigo, no nosotros". Son palabras del general Patton. ¿Qué pintan en el análisis de un juego de acción? Hasta ayer, absolutamente nada. A partir de hoy, puede que mucho. Y es que ése es el principal descubrimiento que han hecho los chicos de Gearbox, la punta de lanza con la que han abierto hueco en el muy concurrido mundo de la acción bélica.

Olvídate de esos juegos de acción en que se te pone en la piel de un soldado indestructible que extermina a oleadas de nazis armados con escopetas de feria. *Brothers in Arms* lleva a consecuencias lógicas su apuesta por el realismo: tus enemigos saben disparar y ni tú ni los que te acompañan sois hombres de acero.

La primera vez que juegas (sobre todo si eres tan impaciente como yo y te saltas el vídeo del tutorial), te sorprenden un par de cosas. Para empezar, que los nazis no corren hacia ti metralleta en mano, sino que se parapetan y esperan. La segunda, lo rápido que mueres si corres hacia ellos. En un asombroso alarde de astucia (para la inteligencia media de un nazi de videojuego, se entiende), tus enemigos se limitan a asomar sus cabezas y dispararte. Para colmo, lo hacen incluso con puntería. Incluso es muy probable que te maten a media carrera. Una novedad sorprendente, para qué negarlo.

¿Qué se hace en un caso así? Muy sencillo: piensa. En *Brothers in Arms*, no gana el ratón más rápido, sino el más listo. Para que puedas asaltar los búnkeres que forman un par de nazis y un muro de piedra, los programadores han dejado a tu

HOMBRE DE ACERO



Era un arrogante y un deslenguado, pero cuando se trata de perlas de sabiduría bélica, nadie mejor que el general norteamericano George S. Patton. En *Brothers in Arms*, puedes seguir sus consejos.

NO TE HAGAS EL HÉROE

"Ningún pobre bastardo ha ganado jamás una guerra muriendo por su país. Las guerras se ganan haciendo que otros estúpidos bastardos mueran por el suyo."





USA A TU EQUIPO

"Un ejercito es un equipo, duerme, come, lucha como un equipo. Todo ese rollo sobre el supersoldado solitario es pura mierda."

BUSCA EL CAMINO HACIA EL ENEMIGO

"Cuando un hombre se mete en su agujero, y se queda allí todo el día, solo es cuestión de tiempo que un alemán le vuele los sesos. Al infierno con eso. Manteneos siempre en movimiento."



Los nazis son el mal. Aquí les vemos robando un carro.

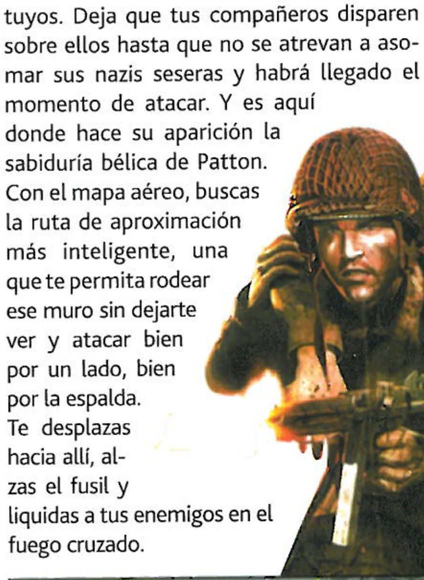
disposición varias herramientas. Un mapa aéreo, tus compañeros y la posibilidad de darles órdenes sencillas pero prácticas: dónde moverse y adónde disparar.

Los flancos y tú

Pero no te equivoques: si piensas que basta con ordenarles que disparen contra el enemigo y hagan el trabajo sucio mientras tú planificas, vas listo. Seguro que liquidan a algún nazi, un par a lo sumo, pero los demás no tardarán en agacharse como ratas y dejar que las balas de tus soldados silben sobre sus cabezas.

Pero no todo está perdido. Mientras tus enemigos aguardan parapetados, un icono aparece sobre sus cabezas, una esfera roja que va emblanqueciéndose. Se trata del icono de "fuego de supresión", que indica hasta qué punto tus disparos tienen al enemigo inmovilizado. De todas formas, es un indicador que puedes desactivar si te corta el rollo que los nazis lleven una pizza sobre la cabeza.

Cuando están del todo inmóviles, ya son tuyos. Deja que tus compañeros disparen sobre ellos hasta que no se atrevan a asomar sus nazis seseras y habrá llegado el momento de atacar. Y es aquí donde hace su aparición la sabiduría bélica de Patton. Con el mapa aéreo, buscas la ruta de aproximación más inteligente, una que te permita rodear ese muro sin dejarte ver y atacar bien por un lado, bien por la espalda. Te desplazas hacia allí, alzas el fusil y liquidas a tus enemigos en el fuego cruzado.



"Una pinta de sudor ahorra un galón de sangre", de nuevo Patton acude en tu ayuda con sus impagables sentencias. Pensar y disparar es sinónimo de éxito. Ésa es la formula por la que ha apostado Gearbox y les ha salido de maravilla. El suyo es un juego diferente, original y que propone un desafío más allá del tiro al pato.

Muchos son los juegos que han presumido de sumergirte en la Segunda Guerra Mundial rodeado de compañeros útiles, pero muy pocos se habían acercado de verdad a semejante ideal. En *Brothers in Arms*, no podemos quejarnos al respecto. La ambientación es inmejorable; el grado de inmersión, más que notable, y tus compañeros no sólo son útiles, son indispensables y creíbles.



Datos técnicos

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Gearbox
EDITOR Ubisoft
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4
WEB www.brothersinarmsgame.com



El nivel de detalle de los soldados es impresionante.


Johnny no lo consiguió, pero el nazi que lo liquidó tampoco.


Alguien debería aprender a aparcar planeadores, y no miro a nadie.


¿Quién puso ese tronco ahí? ¡Estos nazis sacan partido de todo!



Con la vista aérea, puedes planificar tu jugada maestra.


Esconderse delante de un incendio nunca es buena idea.

Reaccionan de forma acertada, cubriéndose, lanzando granadas a discreción de forma inteligente e incluso vendiendo caro su pellejo si caen en una emboscada como consecuencia de alguna de tus estúpidas órdenes.

Brothers in Arms puede llegar a ser un juego difícil en ocasiones, todo un desafío, pero no debes desesperarte, sino reunir a tus hombres bajo cobertura y planificar las órdenes y el camino a seguir para asaltar la posición desde la que recibes fuego racheado.

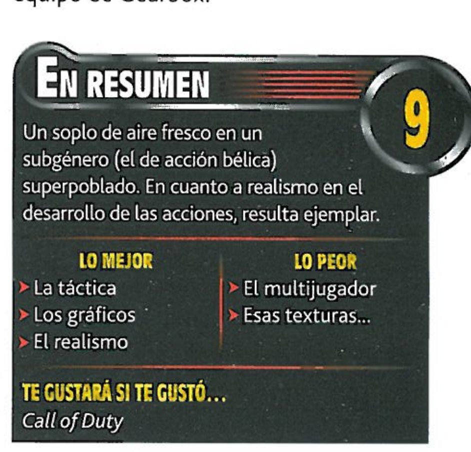
El juego está condimentado con un notable apartado sonoro y unos gráficos excelentes

Aspectos técnicos

El cóctel está condimentado con un notable apartado sonoro y unos gráficos excelentes, con mención especial para la luz solar y para el equipo completo que lucen los soldados. Aun así, se trata de un juego demasiado voraz con la tarjeta gráfica y al que vendrían bien unas texturas mejores. La inteligencia artificial de los enemigos y de tus aliados es más que aceptable, pese a presentar algunos fallos puntuales.

Si un pero de importancia hay que ponerle al juego, ése es la pobreza de su apartado multijugador, limitado a dos o cuatro jugadores y al modo asalto por objetivos. Una castración, tal vez heredada de Xbox, que ensombrece el gran juego que nos ocupa. Un detalle menor a comentar, y que interesará a los menos habilidosos, es el sistema de guardado. La partida se guarda de forma automática cuando alcanzas determinados puntos del escenario, lo que en ocasiones puede darte más de un dolor de cabeza.

El juego incluye, además, numerosos extras que pueden desbloquearse al obtener medallas en los sucesivos niveles. En ellos podrás disfrutar del amplio trabajo de documentación realizado por el equipo de Gearbox.


EN RESUMEN

9

Un soplo de aire fresco en un subgénero (el de acción bélica) superpoblado. En cuanto a realismo en el desarrollo de las acciones, resulta ejemplar.

LO MEJOR
- La táctica
- Los gráficos
- El realismo

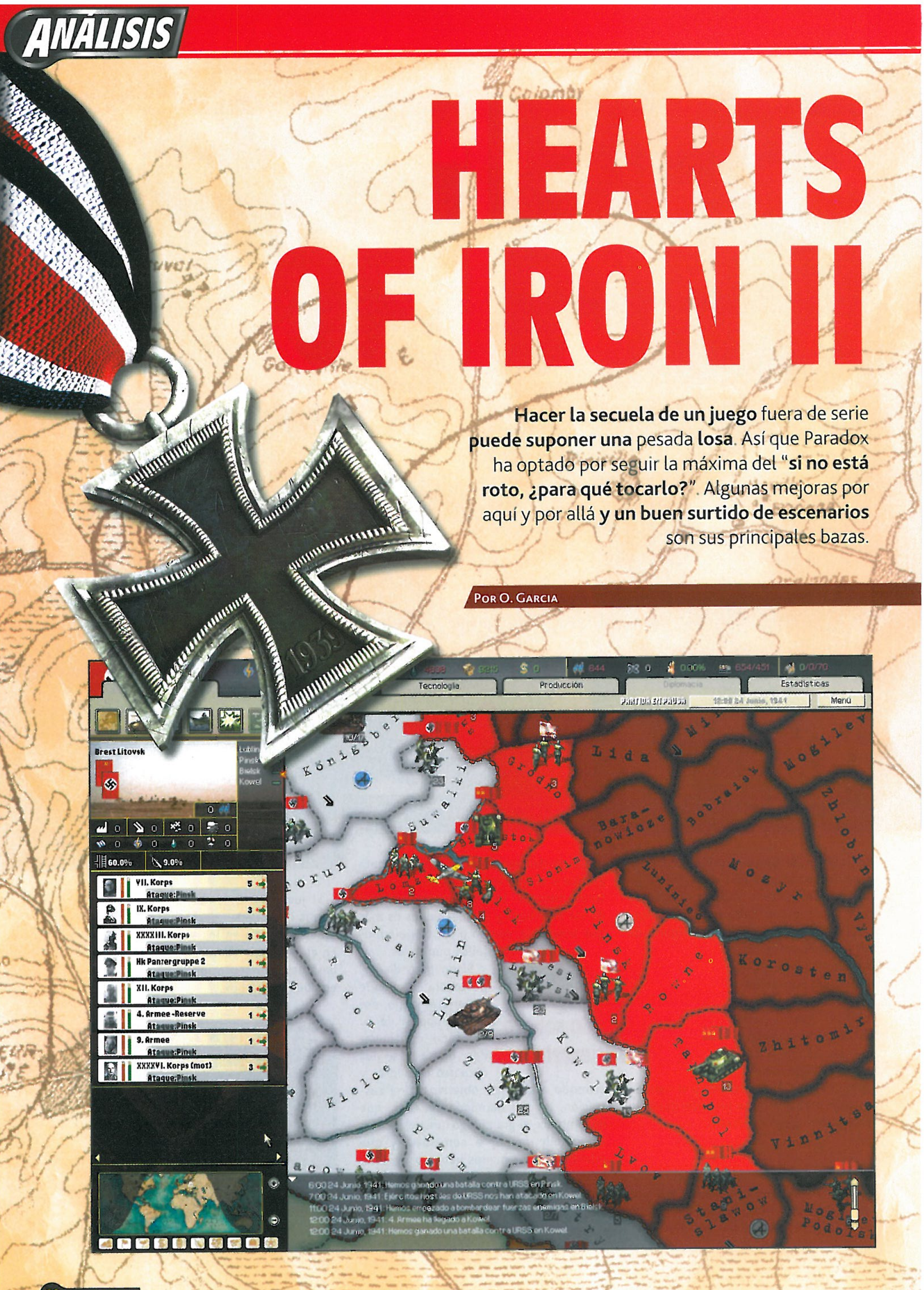
LO PEOR
- El multijugador
- Esas texturas...

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Call of Duty

HEARTS OF IRON II

Hacer la secuela de un juego fuera de serie **puede suponer una** pesada **losa**. Así que Paradox ha optado por seguir la máxima del "**si no está roto, ¿para qué tocarlo?**". Algunas mejoras por aquí y por allá **y un buen surtido de escenarios** son sus principales bazas.

POR O. GARCIA

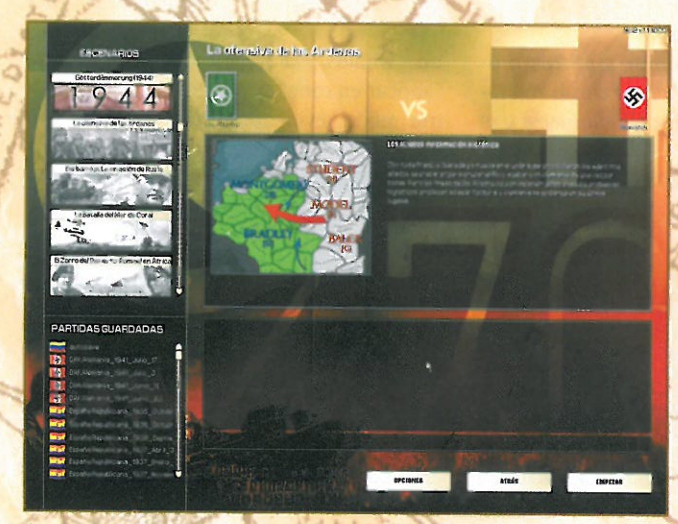


Los muchachos de Paradox pueden colgarse sin rubor la medalla al mérito por la estrategia más sesuda y global. Desde que empezaron a explotar el sistema en el ya lejano *Europa Universalis*, estos irredentos suecos han seguido dándole al manubrio del detalle histórico y la gestión macroeconómica adaptándolo a diferentes periodos históricos.

La colonización salvaje en los tiempos de la reina Victoria o las luchas dinásticas de la Europa medieval han sido sólo algunos de los monumentos al detalle que Paradox ha erigido en su largo periplo. Y claro, la Segunda Guerra Mundial no podía quedar fuera. De ahí que saliera un *Hearts of Iron*, el título que, hasta el momento, ha aportado la visión más completa sobre el conflicto que marcó el siglo XX.

Que algo cambie...

Ojo, no te vayas a creer que la fórmula Paradox es revolucionaria, se trata simplemente de recrear al detalle un entorno de época para luego dar total libertad al jugador a la hora de cocinar la Historia a su gusto. La posibilidad de convertirse, en esencia, en el chef de un universo alternativo donde, por ejemplo, el alzamiento nacional no se hubiera impuesto a la República o donde la



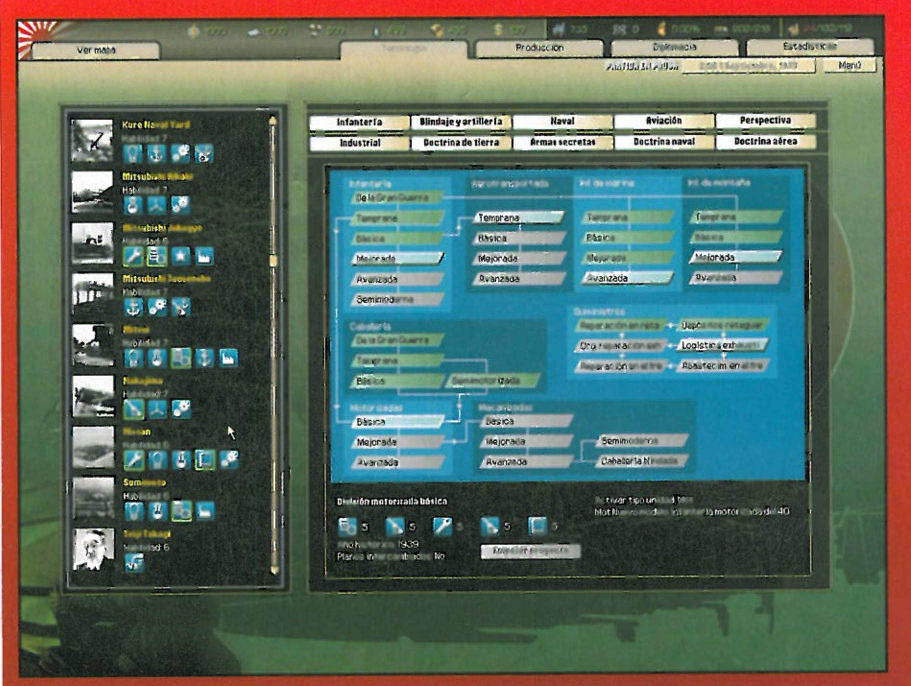
Los escenarios permiten concentrarse en el aspecto más bélico.


Los japoneses no lo van a tener nada fácil para expandirse.

A TU LIBRE ALBEDRÍO

Hearts of Iron II es un juego que se presta a experimentos. Si lo deseas, puedes coger una nación cualquiera apartada del mundanal ruido y dejar que el tiempo pase mientras ves cómo se desarrollan los acontecimientos históricos. Los resultados son sorprendentes. La Guerra Civil Española, por poner un ejemplo, puede inclinarse del bando nacional o republicano según sople el viento. Y además, en menos de un año. Esto, que puede parecer poco más que curioso, también despierta ciertas dudas. ¿Hasta qué punto resulta creíble que la Historia genere resultados tan dispares a partir del mismo punto de partida? O dicho de otro modo: ¿qué peso debe concedérsele a los condicionantes externos? ¿Debería primar el determinismo histórico o el libre albedrío? Demasiadas preguntas para las que no se nos ocurren respuestas convincentes...





El apartado de investigación incorpora importantes novedades.

Alemania nazi hubiera logrado doblegar a Gran Bretaña. Nada que no hayan hecho ya los *wargames* de mesa o incontables juegos para PC de estrategia y gestión.

Lo destacable de la receta Paradox es su mimo por el detalle y su amplitud de miras. Ya no se trata sólo de reproducir fielmente los ejércitos del momento, sino de ensamblar un gran armazón de características económicas, tecnológicas e individuales que sirva de contexto para la guerra. Así, en *HoI* conviven cientos de avances tecnológicos con una legión de líderes políticos y militares únicos y con miles de provincias que conforman el mapa de juego. Todo esto, sazonado con acontecimientos históricos de relevancia que van apareciendo como setas de vez en cuando.

Y ésta es la fórmula que *Hearts of Iron II* mantiene prácticamente intacta, aunque aderezada con su ristra de cambios y novedades.

...PARA QUE TODO SIGA IGUAL

A primera vista, pisamos terreno archiconocido. Sigues topándote con un enorme mapa dividido en infinidad de provincias (esta vez incluso se han añadido algunas más) que son las principales productoras de recursos y la base para tu capacidad industrial. Estos recursos y tu capacidad industrial te permiten desarrollar tanto aspectos productivos como infraestructurales o militares. Añádele unas dosis de diplomacia y el imprescindible árbol tecnológico y ya tienes el mismo juego, pero con un *2* detrás. Bueno, de hecho, no. A poco que arañes bajo la superficie, saltan las diferencias.

El principal atractivo de esta secuela no son tanto los ligeros retoques como los nuevos escenarios

En primer lugar, este *HoI2* viene con una interfaz renovada que mejora considerablemente la de su antecesor. En el apartado donde más se hace notar es en la investigación tecnológica, uno de los principales engorros del *HoI* original. Esta vez, se ha optado por mostrar un diagrama completo en cada rama de investigación, de forma que un vistazo basta para tener una idea meridianamente clara de en qué punto se encuentran tus progresos tecnológicos. Precisamente aquí se incorpora otra novedad significativa: la posibilidad de asignar grupos de investigación a los proyectos en función de sus características específicas y su nivel de pericia.

También la producción ha experimentado cambios: *HoI2* viene con la opción de fabricar en serie, en paralelo, o bien de forma mixta. Evidentemente, la producción



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox Entertainment
EDITOR: Friendware
PRECIO: 44,95 € PEGI: +3
IDIOMA: Textos de pantalla ✓ Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	8 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32
WEB www.paradoxplaza.com/heartsofiron2.asp



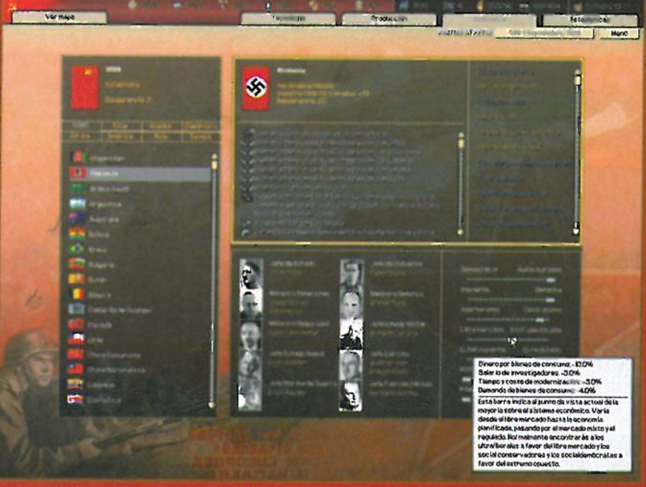
La producción sigue siendo un factor clave para obtener la victoria.



Entre los escenarios hipotéticos, se encuentra la invasión de Japón.



La guerra en el Pacífico: tanto mar para tan pocas personas.



Las políticas gubernamentales pueden condicionar el campo de batalla.

en paralelo es mucho más rápida, aunque también exige más recursos.

De todos modos, el principal atractivo de esta secuela no son tanto estas modificaciones en el sistema de juego como los nuevos escenarios. El juego original sólo incluía tres escenarios/campañas. Éste tiene una gran campaña global que arranca en 1944 y 16 escenarios adicionales que, por primera vez, acotan el radio de acción a un espacio concreto (por ejemplo, en El zorro del desierto, sólo estará representado el Norte de África) y adaptan a esta escala las opciones diplomáticas, estratégicas y económicas.

No sólo eso, sino que estos escenarios, aunque comprenden los lugares más transitados de la Segunda Guerra Mundial, huyen de los topicazos añadiendo interesantes hipótesis de trabajo. Así, hay un escenario que versa sobre un posible enfrentamiento en Sudamérica entre naciones profascistas y proaliadas. U otro que plantea la posibilidad de que Hitler no se hubiera anexionado los Sudetes sin oposición y que hubiera estallado una guerra con Checoslovaquia.

De este modo, todos los que deseen seguir explorando universos alternativos podrán hacerlo ahora de forma más localizada y sin tener que renunciar a toda su vida social.



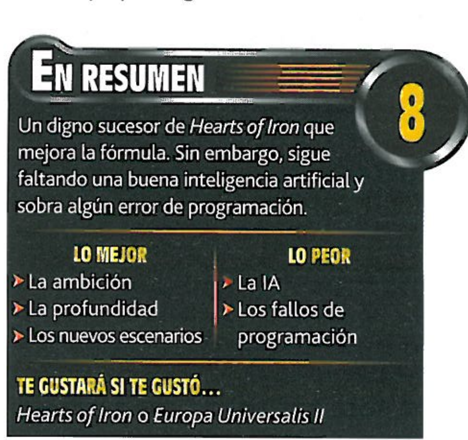
La Operación Barbarroja se convierte en un esforzado ejercicio de retirada y contención.

Dos lunares

Son todos estos elementos (y mucho más) los que nos llevarían a hablar del mejor juego sobre la Segunda Guerra Mundial...si no fuera por ese par de defectillos. Uno, que ya es recurrente en el mundo de los videojuegos pero que a menudo en Paradox alcanza proporciones catastróficas: los *bugs*. Los fallos de programación. A estas alturas, podemos aceptar (con mucho estoicismo) que los juegos vengan con su ración consustancial de errores, pero hay errores y errores. No es de recibo que el juego salte a menudo al escritorio, algo que la opción de autoguardado mitiga pero no excusa.

El segundo problema, en cambio, es más propio de los juegos de estrategia. Se trata de la falta de una inteligencia artificial con verdadera capacidad de análisis estratégico. Es obvio que, en *HoI2*, la IA es capaz de barajar los múltiples factores que intervienen en una batalla y atacar o no en función de las probabilidades de éxito. Pero es incapaz (como en tantos otros juegos) de percibir el impacto estratégico de una victoria o una derrota. Dicho de otro modo, no puede ver el valor a medio o largo plazo de un objetivo o región (por ejemplo, a la hora de cortar los suministros al enemigo o como punto de articulación en una defensa o ataque) y acaba siendo, pues, incapaz de aplicar un plan para la victoria o de manejarse ante la derrota.

El primer "defectillo" es algo que puede irse solucionando con los consabidos parches. El segundo, no. Por mucho que algunas de las actualizaciones puedan corregir ciertas deficiencias, está claro que, una vez el juego ha salido al mercado, los retoques en la IA van a ser sólo eso, retoques. Y es una verdadera lástima, porque el que podría ser el mejor juego de estrategia de la Segunda Guerra Mundial no estará en condiciones reclamar su trono mientras siga adoleciendo de este pequeño gran defecto.



En resumen

8

Un digno sucesor de *Hearts of Iron* que mejora la fórmula. Sin embargo, sigue faltando una buena inteligencia artificial y sobra algún error de programación.

LO MEJOR	LO PEOR
La ambición	La IA
La profundidad	Los fallos de programación
Los nuevos escenarios	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Hearts of Iron o *Europa Universalis II*





Star Wars REPUBLIC COMMANDO

Como diría el Maestro Yoda, las Guerras Clon comenzado han. Y esta vez, **tú vas a ser uno de sus** principales **protagonistas**. Por desgracia, **no podemos asegurarte que** luego **vayas a aparecer** en los títulos de crédito **junto a Ewan McGregor** y Hayden Christensen.

Por A. Salas



Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
LucasArts

EDITOR
Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X · LAN: 16 · Internet: 16

WEB www.lucasarts.com

Para ir calentando motores de cara al estreno del *Episodio III* de *Star Wars*, se edita ahora este atractivo (y oportuno) *Republic Commando*. Se trata de un juego de acción a medio camino entre *SWAT 3* y *Halo* que sitúa al jugador en un periodo intermedio entre los episodios segundo y tercero que nunca se verá en la gran pantalla.

Tu papel en esta función bélica es el de uno de los miles de soldados Clon creados por la República. Pero aunque esta vez no seas un Jedi versado en los secretos de la Fuerza, tampoco eres un cualquiera. En absoluto: por algo has pasado por un entrenamiento especial y se te ha otorgado el cargo de jefe de un escuadrón de élite. Tu objetivo consiste en infiltrarte en todo tipo de instalaciones y batallar en varios planetas en misiones secretas de suma importancia.

El rifle de francotirador no podía faltar entre las armas de un comando de la República.

Cuenta con ellos

Aunque a primera vista *Republic Commando* se puede parecer mucho a cualquier otro juego de acción típico, las diferencias pronto se ponen de manifiesto. Una muy importante es el papel desempeñado por tus compañeros de escuadrón. Cuentas con tres colegas, cada uno de ellos experto en un tipo de maniobras que sin duda vas a necesitar para hacer progresos en el juego.



Si tienes a un enemigo cerca, puedes usar el ataque cuerpo a cuerpo para machacarlo.



Ésta es la posición que adoptan tus compañeros cuando les ordenas acercarse a la compuerta.



No falla: si te puedes montar en una torreta, es sinónimo de ataque inminente.

TODOS JUNTOS

Aunque seas un manitas, si una misión requiere ciertos conocimientos avanzados, es mejor ponerse en manos de profesionales como éstos.

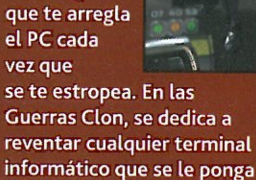
D-40: SCORCH

Además del más chistoso del equipo, es el experto en demoliciones. Le encanta hacer saltar por los aires cualquier cosa. Eso sí, con mucho sentido del humor.



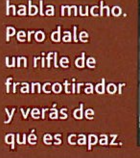
D-62: FIXER

En otra vida, habría sido ese amigo que te arregla el PC cada vez que se te estropea. En las Guerras Clon, se dedica a reventar cualquier terminal informático que se le ponga por delante.



D-07: SIETE

Con ese sobrenombre tan original, ¿qué se puede esperar de este individuo? Es seco, algo tosco y no habla mucho. Pero dale un rifle de francotirador y verás de qué es capaz.





La gran novedad es que esta vez, además de necesitarles, puedes confiar en ellos. Por increíble que parezca, son eficaces. Parecen tener muy claro que han de avanzar junto a ti, buscando la mejor posición de tiro para disparar a todo lo que suponga una amenaza para el escuadrón, cubriéndose siempre que sea posible y curando a sus compañeros caídos en combate. De hecho, funcionan de una forma bastante independiente si se les deja hacer. Por supuesto, siempre pueden cometer algún fallo, pero no es lo habitual.

El trabajo en equipo permite realizar acciones tácticamente tan complejas como fáciles de llevar a cabo en la práctica gracias a la sencilla interfaz. Puedes, por ejemplo, pedirle a tu experto informático que piratee una terminal mientras el tirador se parapeta tras unas cajas para cubrirle y tu otro compañero y tú os distribuís por la estancia.

Pese a todo, los comandos solo acatan la mayoría de esas órdenes en determinados lugares que verás marcados con un símbolo en tu HUD. Por ejemplo, no puedes hacer que tu tirador se cubra detrás de la primera caja que veas, sólo lo hará en las que aparecen marcadas a tal efecto. Aun así, cuentas con algunas órdenes básicas que obedecen siempre, independientemente de la zona en la que te encuentres. Puedes hacer que tus hombres formen junto a ti, que concentren su fuego sobre un objetivo concreto, que avancen de forma agresiva o que defiendan el punto del mapa que les indiques.

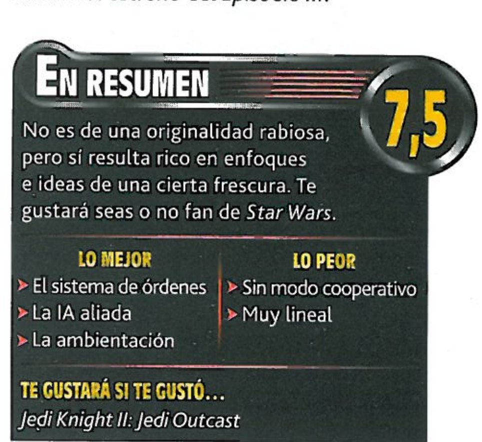
Todo fan de *Star Wars* se sentirá como en casa cuando visite Geonosis o el planeta de los wookies

Mística sideral

Siguiendo con los aspectos positivos, no hay que pasar por alto la ambientación del juego. Todo fan de *Star Wars* se sentirá como en casa cuando visite los áridos terrenos de Geonosis o el lejano planeta que da cobijo a los wookies: Kashyyk. Esto se debe en parte a los buenos gráficos de *Republic Commando* (gracias al renovado motor de *Unreal*) y, cómo no, a la banda sonora sacada de las películas de George Lucas. Los efectos de sonido son tan espectaculares como cabe esperar y los constantes comentarios que hacen tus compañeros durante las misiones aportan un discreto pero eficaz toque de inmersión y realismo.

Respecto a opciones multijugador, cabe decir que es una lástima que no se haya incluido un modo cooperativo. Sólo dispones de los consabidos modos *deathmatch*, *deathmatch* por equipos y capturar la bandera.

Así pues, te enfrentas a un título que no será juego del año pero sí puede hacerte pasar grandes momentos y vivir batallas memorables. Un más que digno aperitivo antes del estreno del *Episodio III*.



EN RESUMEN

7,5

No es de una originalidad rabiosa, pero sí resulta rico en enfoques e ideas de una cierta frescura. Te gustará seas o no fan de *Star Wars*.

LO MEJOR	LO PEOR
El sistema de órdenes	Sin modo cooperativo
La IA aliada	Muy lineal
La ambientación	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Jedi Knight II: Jedi Outcast

ACT OF WAR

Direct Action



Podrías estar viéndolo en el telediario. *Act of War* es un juego futurista, pero en absoluto ciencia-ficción. **Estrategia escalofriante, algo reaccionaria** y envuelta en un traje de luces de los que hacen época. Ojo, porque **Atari te trae toda una sorpresa.**

POR X. PITA

Los americanos tienen un nombre para todo y tarde o temprano acaban exportándolo. El último palabro de moda para definir un concepto tan novedoso como marciano es *techno-thriller*. Es decir, películas, novelas o videojuegos que se inspiran en elementos de la realidad (casi siempre en tensiones políticas entre grandes bloques o ataques terroristas), lo agitan todo con muchas gotas de alta tecnología y sitúan su acción en futuros muy cercanos y escenarios perfectamente reconocibles.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Eugen Systems
EDITOR Atari
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8
WEB www.atari.com/actofwar



Los diseñadores han incluido edificios perfectamente reconocibles.

Act of War es un *techno-thriller* al cien por cien. Hasta cuenta con la colaboración de un escritor especializado en ficciones de este tipo. Para entendernos, el juego de Eugen Systems recoge el testigo de *Command & Conquer: Generals*. Hasta siguen ahí las escenas cinemáticas en las que participan actores de carne y hueso.

AVENTURAS DE PASADO MAÑANA

Act of War es un juego de estrategia en tiempo real en toda regla. Su mecánica, su interfaz y su ritmo de juego se ciñen del todo las reglas del género. Pero hay algo en lo que destaca sobre cualquier otro compañero de generación: sus gráficos. El detalle de las unidades, de los escenarios, los movimientos de tus soldados… aquí todo luce como nunca. Jamás habíamos visto un ETR que, visualmente, pueda mirar a los ojos a un juego de acción y salir tan bien parado.

Los prisioneros de guerra se convierten aquí en el recurso esencial del juego

Un detalle que llama la atención (me habían hablado de ello, pero quería comprobarlo por mí mismo) es la forma como se producen las bajas en combate. Cuando un soldado es alcanzado por el fuego enemigo, el arma se le cae de las manos y va a parar al suelo, no sin antes chapotear sobre su propia sangre. Ver para creer. Y todo, en el contexto de una batalla épica.

Pese a su fidelidad a las viejas formas, *Act of War* innova a su manera. Por primera vez, podemos decir bien alto que *Act of War* es un juego narrado con maestría. El guión no brilla por su originalidad (héroe americano que lucha contra el terrorismo) sino



Las batallas de *Act of War* son tremendamente rápidas.


Jamás habíamos visto un juego de estrategia con gráficos semejantes.


Un vistazo a un edificio ya deja entrever el nivel de detalle del juego.

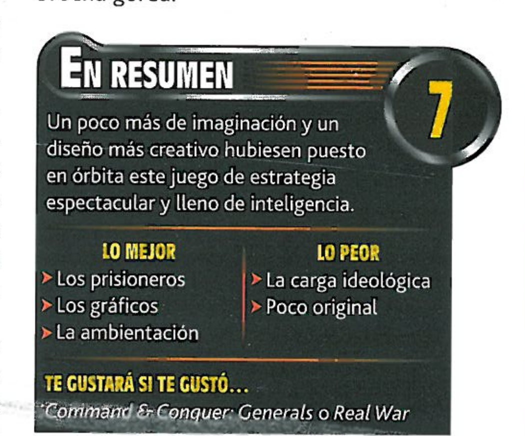
por lo bien implementado que está en la historia. Porque *Act of War* es un juego bien contado. En parte, gracias al uso de la imagen real, pero también porque se han importado técnicas narrativas propias de la televisión. Más de una vez tendrás la sensación de estar metido en un episodio de *24*.

Calles llenas de gente

Otro detalle que nos ha dejado la mar de encantados tiene que ver con los personajes secundarios. Por una vez, debemos tener en cuenta a la población civil. Y no sólo eso, también a conductores de tanques o periodistas. Incluso alguno de ellos puede salvarte la vida en alguna partida. Es más, los prisioneros de guerra se convierten aquí en el recurso esencial del juego. Para ello, pero tiene más detalles novedosos de lo que parece. Olvídate de construir ejércitos masivos que, por pura presencia numérica, son capaces de derrotar al enemigo. Aquí lo que importa es cómo utilizas tus cartas. Es más, en algunas misiones hemos tenido mejores resultados con un pequeño grupo de hombres (ojo con las unidades SHIELD y sus exoesqueletos, una delicia) que con un numerosísimo ejército.

Por desgracia, parte del esfuerzo puesto a la hora de recrear un mundo creíble o introducir ideas curiosas se pierde con el diseño de misiones. El género va necesitando nuevos argumentos en ese sentido. Lo que haces en *Act of War* ya lo has hecho cien veces en el pasado. Una pena.

Act of War es un juego notable. De hecho, lo peor de él es un detalle más bien secundario. Se trata de su discurso implícito pro-yanqui y pro-soluciones de fuerza. Va siendo hora de que los diseñadores de videojuegos tomen nota y sean conscientes de que ellos y sus juegos son también líderes de opinión. Y que, tal y como está el patio, no nos hace falta más arrogancia belicista ni patriotería de brocha gorda.



SE HA ESCRITO UN THRILLER



Se llama Dale Brown (no confundir con el autor del *Código DaVinci*) y sus libros arrasan en Estados Unidos. Sus novelas, en la línea de las de Tom Clancy, se alimentan de la realidad y da gran importancia a la tecnología y los escenarios bélicos. De hecho, Brown está completamente seguro de que dentro de unos años sólo participarán soldados cibernéticos en las guerras. Su presencia en el desarrollo del juego no ha sido meramente testimonial. Participó de lleno en el diseño de la campaña, asesoró a los diseñadores y hasta ha escrito una novela en la que se relatan los mismos hechos que en el juego. Ambos comparten título: *Act of War*. Asegura querer repetir experiencia. Y seguro que lo hace. ¿Quién dijo *Act of War II*?


Debes distribuir los ataques aéreos de forma inteligente.

ROBOTS

La relación incestuosa entre los videojuegos y Hollywood **vive** en *Robots* **un nuevo capítulo**. ¿Será un **nuevo desastre que sumar** a la larga lista de decepciones? ¿**O habrá sabido** Eurocom **sobreponerse a la tentación** de vivir de las rentas de la película?

POR M. GONZÁLEZ

No nos engañemos, Eurocom lo tenía fácil. Por impresentable que fuese el resultado final de su adaptación, siempre encontrarían algún padre dispuesto a comprarlo y algún niño dispuesto a pedirlo. Esa misma lógica es la que hace que la inmensa mayoría de adaptaciones a videojuego de películas "familiares" sean rutinarias cuando no nefastas.

Sin embargo, la versión de *Robots* sí ha contado con buenas ideas y con ganas de llevarlas a sus últimas consecuencias. Ha trabajado en ella una compañía de expertos en conversiones cinematográficas para consola (*James Bond: Nightfire*, *Harry Potter y la cámara secreta* o *Atlantis: The Lost Empire*), y lo cierto es que ha sabido darle un sello de calidad, de producto pulido y sin fisuras. *Robots* es una mezcla de aventuras, plataformas y acción en la línea de juegos tan antiguos como el nipón *Megaman*. No puede presumir de originalidad, pero sí de las virtudes que suelen asociarse con el trabajo bien hecho.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Eurocom

EDITOR
Vivendi Universal

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.robotsgame.com

AVENTURAS METÁLICAS

Rodney Copperbottom. Ése es el nombre de tu protagonista, un robot inventor (de más robots), hijo de un lavaplatos (robot), cuyo máximo logro en la vida es haber inventado el WonderBot, un robot maravilloso que no es más que un cruce entre un helicóptero y una tetera. El argumento suena absurdo y lo es, pero se trata de una película para niños. El juego sigue ese espíritu: se trata de un producto orientado a los pequeños de la casa. Si eres de los que creen que un juego sin desmembraciones no merece una oportunidad, puedes pasar página.

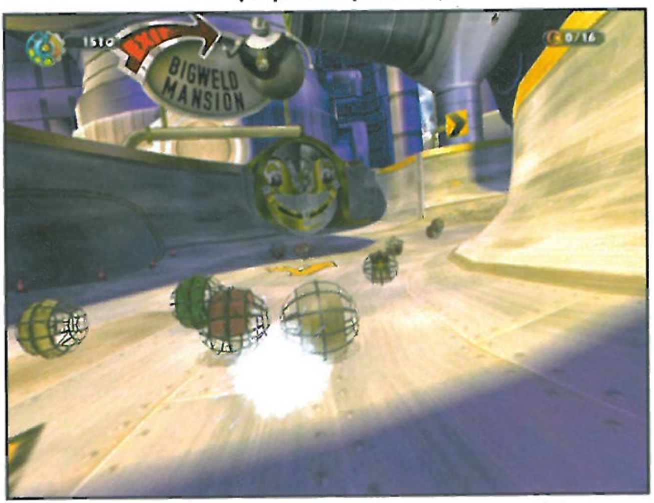
¿Qué ofrece *Robots*? Diversión al más puro estilo consolero. Siguiendo la estela de míticos plataformas 3D como *Mario 64* o *Banjoo-Kazooie* y de la mano de algunos de sus movimientos, recorres niveles recolectando tuercas y "planos de mejoras" para acceder a la siguiente pantalla. De *Megaman*, *Robots* toma prestada la capacidad de disparar y mejorar su armamento, así como algunos movimientos, como la posibilidad de deslizarse. No contentos con tanta apropiación de ideas, en Eurocom también



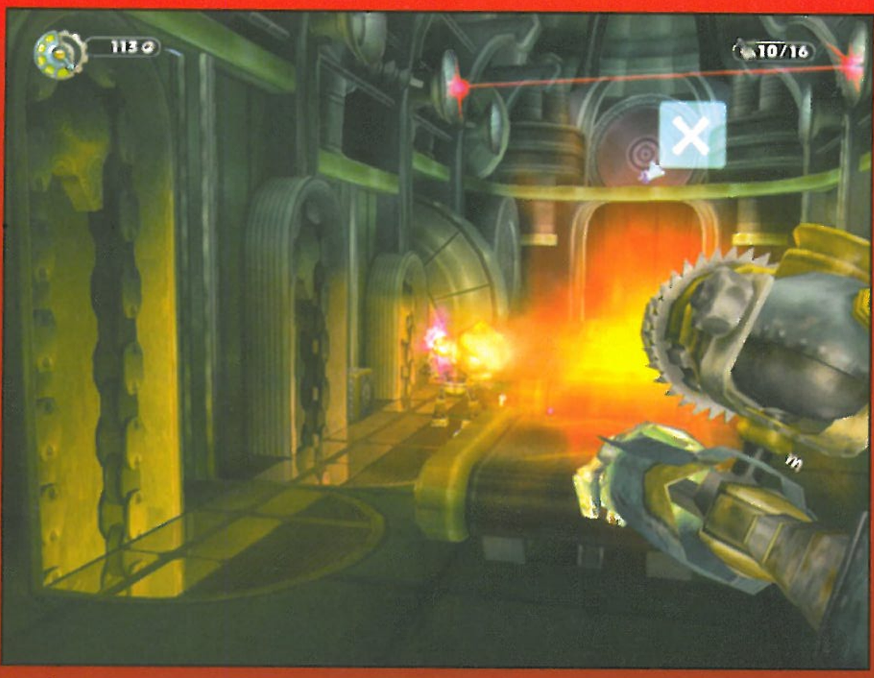
No veía un escenario tan vacío desde... (respiración profunda).



Si no te gustan las plataformas, mejor no mires.



WipeOut se cruza con la petanca. El resultado es entretenido.


Puedes apuntar a tus enemigos en primera persona.


Los escenarios exteriores poseen un buen nivel de acabado.


Para avanzar, debes interactuar con algunos personajes.


En los niveles más avanzados, se suda tinta para avanzar.

han incorporado elementos de otro juego de consolas clásico: *Monkey Ball*. Plataformas, acción, puzzles... Incluso encuentras alguna que otra carrera al estilo *WipeOut*.

Robots es un juego razonablemente largo: 12 niveles de una hora cada uno (para un experimentado redactor de *PC Life*, obviamente, un niño de ocho años necesitaría... ¿media hora por nivel?). Además, es variado y su jugabilidad no decae en ningún momento. Otro punto a su favor: llega totalmente en castellano, así que tu sobrinito no tendrá que jugar con el diccionario en la mano.

Robots ofrece diversión al más puro estilo consolero, en la línea de míticos plataformas como _Mario 64_

Conversión multiplataforma

En su contra, sin embargo, juegan los gráficos, ya que se trata de una conversión directa de PS2 sin apenas mejoras. Eso se hace notar en, por ejemplo, la pobreza de las texturas. El sistema de cámaras deja bastante que desear: puedes cambiar el ángulo pero no la distancia, con lo que tiende a pegarse a tu brillante trasero metálico. De esta manera, no se te permite ver hacia dónde vas a saltar, algo que resulta odioso en un juego de plataformas.

Para compensar estas deficiencias, *Robots* se suma a la brillante idea iniciada por otra adaptación, *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*, y permite desbloquear, conforme avanzas en el juego, pantallas con imágenes y vídeos que explican más sobre el videojuego y la película. Lamentablemente, la resolución de estas imágenes deja bastante que desear, ya que están más bien pensadas para que las veas en un televisor.

En resumen, nos encontramos ante un gran juego de plataformas, tal vez simple gráficamente, pero no por ello menos entretenido, variado y bien resuelto. Por una vez, cumple perfectamente con su cometido: trasladar una buena experiencia cinematográfica a una más que digna experiencia interactiva.



SALTOS COMPATIBLES

El género de plataformas siempre ha estado algo descuidado en el mundo del PC, pero no falta algún que otro buen referente.

SERIE RAYMAN
A las palabras plataformas y PC debería seguirles inmediatamente el de este ser orejudo creado en Francia. El rey plataformero de los compatibles ya va por su tercera entrega.

SERIE SONIC
Más vale tarde que nunca. Huérfano de plataforma, Sonic se vende al mejor postor, y el PC ha sido uno de sus últimos destinos. *Sonic Heroes* es su nuevo titulo.

BEYOND GOOD & EVIL
No es exactamente un plataformas, sino mucho más. Un título que pulveriza fronteras genéricas y satisface a jugadores de todo tipo.

En resumen

7

Perfecto para iniciar a tu sobrino en el perverso mundo de los videojuegos. Su sabia mezcla de plataformas y aventura puede atraer también a jugadores más curtidos.

LO MEJOR	LO PEOR
Diversión sencilla	Gráficos modestos
Larga duración	La cámara
Ideal para niños	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rayman 3: Hoodlum Havoc

THE MOMENT OF SILENCE

Con *The Moment of Silence*, la desarrolladora alemana **House of Tales sigue apostando por** la misma fórmula adoptada en *The Mistery of the Druids*: **trama misteriosa/detectivesca,** diálogos a mansalva, **mecánica tradicional y... cero en inventiva**.

POR G. MASNOU

Hay juegos que no sólo no aportan nada nuevo, sino que incluso parecen olvidar lo que otros aportaron. Esta mezcla de amnesia y falta de inquietudes es habitual en algunas aventuras gráficas recientes. No deja de ser paradójico y triste que en pleno apogeo de la industria de los videojuegos (jamás hubo tantos y tan buenos juegos como ahora) se editen como novedad títulos a años luz de joyas del apuntar y hacer clic como las viejas aventuras de LucasArts, Sierra o Acces Software.

En House of Tales parecen haberse mantenido en estado de criogenización durante los últimos 15 años: su flamante "novedad", *The Moment of Silence,* posee la misma mecánica, el mismo aroma general y los mismos errores que la mayoría de títulos de apuntar y hacer clic que pululaban por el mercado a principios de los ya lejanos 90.

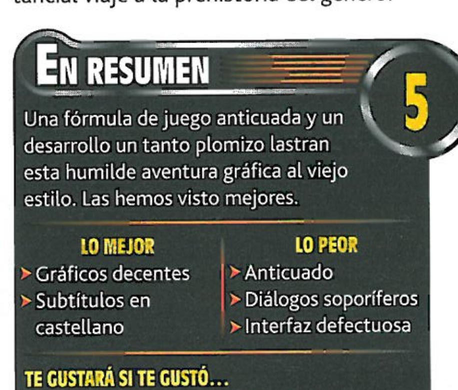
EN LAS ANTÍPODAS

Si algo resulta en verdad frustrante en este modesto juego es la interfaz. O más bien la interfaz y todo lo que la rodea. Interactuar con el entorno es un infierno. Peter Wright no es un habitante más de la Nueva York sucia y apocalíptica del año 2044, es un prisionero encerrado en un escenario sin salidas aparentes y repleto de caminos prefijados, objetos inmunes a la presencia del puntero, secundarios inertes y ángulos de cámara dignos de un film de Ed Wood.

Hablar no es mucho más divertido. Al igual que en las peores fases de *The Longest Journey* o las dos primeras entregas de *Broken Sword*, *The Moment of Silence* confunde cantidad con profundidad. Así, el jugador acaba ahogado en un soporífero mar de diálogos, monólogos, preguntas y respuestas que poco o nada tienen que ver con la trama principal del juego. Un insustancial viaje a la prehistoria del género.



El nivel de dificultad hace de éste un juego apto para todos los públicos.



EN RESUMEN

5

Una fórmula de juego anticuada y un desarrollo un tanto plomizo lastran esta humilde aventura gráfica al viejo estilo. Las hemos visto mejores.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos decentes	Anticuado
Subtítulos en castellano	Diálogos soporíferos
	Interfaz defectuosa

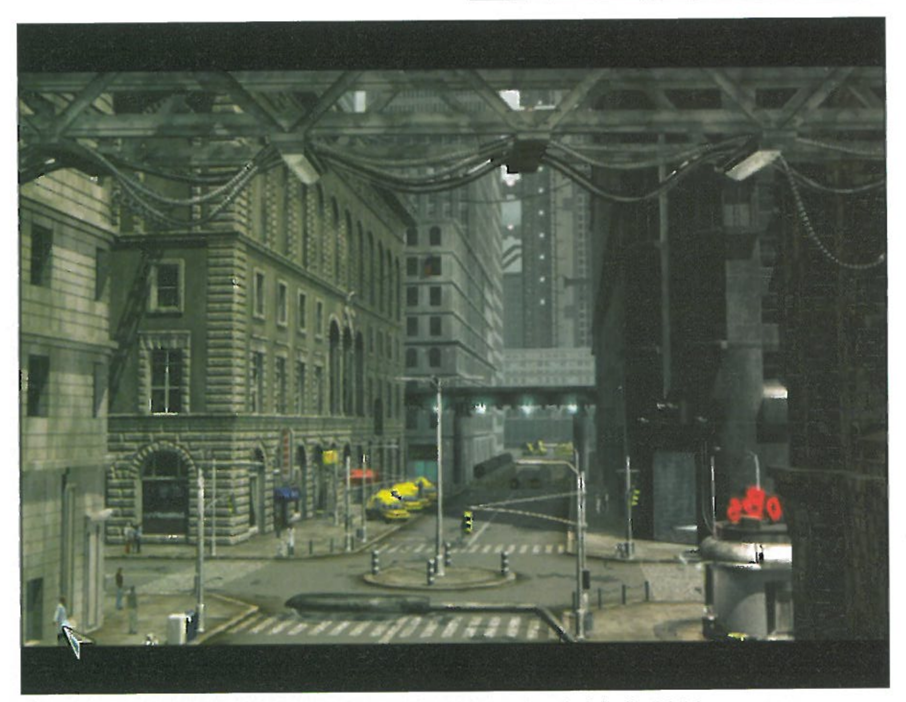
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The Black Mirror o *Midnight Nowhere*

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras
DESARROLLADOR
House of Tales
EDITOR
Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: [bandera de España] Voces: [bandera del Reino Unido]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.themomentofsilence.com



El lujo tecnológico y la miseria se mezclan en la Nueva York del año 2044.

THE PUNISHER

Las relaciones **entre cine y videojuegos** tienden a ser extrañas y contradictorias. **No es nada raro que** de una mala película **salga un juego bueno**, o al revés. Por una vez, **la lógica se impone**, y **una película floja acaba inspirando un juego** también flojo.

POR S. SÁNCHEZ

Frank Castle es un hombre con dos motivaciones: vengarse e impartir justicia. Ha protagonizado algún que otro cómic de la Marvel e incluso alguna película, y ahora le llega el turno de convertirse en videojuego. En la recién aparecida entrega de sus aventuras virtuales, Castle empieza en una sala de interrogatorio. En ella deberá explicar a los agentes (y justificar, si puede) la auténtica masacre que ha llevado a cabo en las últimas semanas. Eso lleva a la cada vez más recurrente sucesión de escenas en *flashback* para introducir las misiones.

El diseño de los escenarios viene a ser lo mejor de este producto. No puede decirse lo mismo de la tediosa fórmula de juego, basada en que Frank cruce un escenario tras otro cual Terminator, liquidando enemigos a ritmo de samba. Su amplio repertorio de movimientos letales acaba con cualquier resistencia. Sólo los enemigos de final de nivel se le atragantan un poco, ya que exigen una dosis de plomo superior a la normal.

ESO DUELE

El detalle original que salva al juego de la mediocridad más absoluta es el llamado Modo Ira, una buena variación del imitadísimo *bullet time* de *Max Payne*. En él, te mueves a velocidades casi supersónicas por mucho que tú veas la acción a cámara lenta. Además, puedes recuperar algo de vida mientras disparas.

Otro de los detalles llamativos del juego es su nivel de crudeza, que se manifiesta sobre todo en los interrogatorios a los que tu personaje somete a sus enemigos. *The Punisher* ofrece un sinfín de formas de obtener información, y ninguna de ellas es cortés, respetuosa y considerada. Estos interrogatorios son interactivos, ya que puedes mover el ratón en una u otra dirección para presionar más o menos al interrogado y amenazarle con cualquier objeto que tengas a mano. En fin, una sádica guinda para este soso pastel de sangre.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Volition
EDITOR: THQ
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +18
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB http://thq.com/punisher


Lo malo de los jefes es que nunca saben cuándo tienen que morirse.


Éste es el famoso sistema de interrogatorios de Frank Castle.



El Castigador es expeditivo y carece por completo de escrúpulos.





RUGBY 2005

Así nos gusta, **menos cascos y protecciones** y algo **más** de **contacto a pelo**. Menos fútbol americano y más rugby del viejo continente, a labio partido y con **más pases y menos pausas**. Lástima que a los desarrolladores se les haya pinchado el balón oval…

POR X. ROBLES

EA Sports sigue acercando a nuestro mercado simuladores de deportes que aquí nos parecen de lo más exóticos. Tras las excelentes series *NHL* y *NFL*, llega ya (desde el año pasado), *Rugby*. Y eso que la española es la peor de las selecciones presentes en el juego con una patética media de 40, un punto menos que… Namibia.

Nada más empezar, debes superar un modo de entrenamiento que es la novedad más interesante que incorpora la edición de 2005. Tras completarlo, se desbloquea un triste surtido de modos de juego: el Seis Naciones (el torneo más antiguo del mundo), el Súper 12, el Tres Naciones... Nada de modos franquicia, dinastía y demás opciones habituales en los simuladores de Electronic Arts. Todo se limita a torneos y amistosos.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
HB Studios

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 — LAN 8 — Internet 8

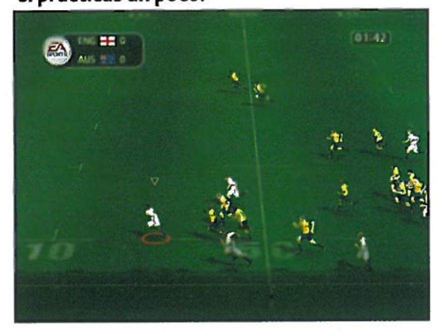
WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=6295

MALES MAYORES

Pero el problema no es ése (al menos, no sólo ése). Cuando *Rugby 2005* pierde sin paliativos es cuando comienzan los partidos. Ni siquiera puedes crear tácticas o disponer a los jugadores como quieres. Además, los controles son excesivamente simples y la mecánica de juego resulta más aburrida que *Aventura en África*. De acuerdo que el rugby es lo que es, pero el juego podría ser más ameno.



Te va a parecer muy fácil conseguir ensayos si practicas un poco.



Tras dos o tres pases laterales, puedes colarte entre la defensa y correr, correr...

A la hora de atacar, dispones de pocas opciones: sortear rivales a la carrera, patadón al aire o marear la perdiz haciendo pases laterales. La forma de defender aún es más simple: sólo tienes que placar a los adversarios poniéndote delante de ellos, sin necesidad de pulsar ningún botón. Lo peor, de todas formas, son las frecuentes melés espontáneas, que se resuelven con un teclear compulsivo para que vayan incorporándose cada vez más jugadores propios.

HB Studios ha confundido accesibilidad con simplismo. De acuerdo en que los juegos de deportes no tienen por qué ser complejos, pero más opciones, más variedad y más sensación de control hubiesen dado algo de aliciente a este monótono juego. Sólo para adictos a la simulación deportiva o al rugby.



Las melés espontáneas contribuyen a quitarle al juego el poco dinamismo que tiene.



EN RESUMEN

5

Sin apenas novedades respecto a *Rugby 2004*, esta edición deja bastante que desear. Sólo recomendable si te gusta muchísimo el rugby.

LO MEJOR
- Es el único juego de rugby

LO PEOR
- Gráficos malos
- Mecánica desastrosa
- Pocos modos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Rugby 2004

STAR WARS

CABALLEROS II

ANTIGUA REPÚBLICA

LOS SEÑORES SITH

ALGUIEN DECIDIRÁ. TODOS EMPRENDERÉIS EL VIAJE.
JUNTOS AFRONTARÉIS EL RESULTADO.

Tus compañeros te seguirán hacia el lado de la luz o el lado oscuro de la Fuerza, según tus decisiones.	Maneja más de 60 nuevas dotes y poderes de la Fuerza mientras tú y tu grupo de combate derrotáis a los malvados Sith.	Viaja a lo largo y ancho de 7 planetas y explora nuevos entornos con la misión de salvar la galaxia.

ESTA VEZ TUS DECISIONES AFECTARÁN A TODOS LOS QUE TE RODEAN.

WWW.KOTOR2.COM











JOINT OPERATIONS
Escalation

Casi un año después del lanzamiento del juego original, **ya tenemos** aquí **la flamante expansión** de uno de esos títulos de **acción táctica detallada** y realista que triunfan en Estados Unidos y **suelen pasar de puntillas** por la vieja Europa.

POR J. RIPOLL

Lo malo que tienen algunos vídeos de introducción es que, por su espectacularidad, te venden un juego maravilloso, un prodigio de jugabilidad que luego, cuando haces clic en la opción "iniciar partida", no ves por ningún sitio. O al menos, no al nivel que te habían mostrado al inicio. Con *Escalation,* esta sensación es más perceptible que nunca. Motos por los aires, explosiones a granel, helicópteros que caen... Todo con un ritmo trepidante. Luego, ya se sabe, la realidad es bien distinta. Pero con esto de los juegos exclusivamente multijugador, uno no tiene claro si es que nunca ha dado con la partida adecuada o es que el juego no da más de sí. ¿Mi experiencia? Más de 150 combates en los que no he conseguido durar más que una hormiga beoda en un tablao de flamenco.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Novalogic
EDITOR Friendware
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.novalogic.com

Combates a escala

Las novedades más significativas que ofrece la expansión tienen complejo de parche. Finalmente aparecen los paracaídas, aunque de poco sirven si lo empleas a gran distancia de la tierra. También hay que dar la bienvenida a unas motos desde las que, además, se puede disparar. Lástima que su física, como la del resto de vehículos, se ría en la cara de Newton. En cambio, la salud del jugador sí tiene que ver con la de un soldado de verdad. Afortunadamente, en *Escalation* se incorporan unos chalecos de protección para que puedas recibir unos cuantos tiros antes de caer muerto. ¿El peaje? Con ellos encima, tu velocidad no es mayor que la de un caracol adulto.

Pero tal vez la incorporación más significativa de *Escalation* sean unos mapas ahora sí mucho más calibrados. Siguen siendo enormes, pero la tierra es ahora superior al mar. Más acción, menos viaje.

En esta expansión se mantiene la principal virtud de *Joint Operations*, que para muchos era también su principal defecto: un sistema de partida ultrarrápido y caótico en que al jugador le da la impresión de ser poco más que un figurante en una guerra mucho mayor. ¿Realidad o ficción?



El sistema de daño es ahora más real, por tanto, más variado.



EN RESUMEN **6**

Una de esas expansiones convencionales que aportan buenas nuevas y arreglan viejos errores, aunque es improbable que ayude al juego madre a

LO MEJOR	pierden peso
Mapas equilibrados	
Nuevos vehículos	
Los francotiradores	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield: Vietnam o *Delta Force: Black Hawk*



Móntate encima, dale gas y olvídate de los francotiradores.

TRANSPORT GIANT

Down Under

Vas a romper el corazón a los aborígenes australianos haciendo que su patria evolucione y se abra a la aldea global. **A lo mejor hasta consigues venderles kiwis** neozelandeses y naranjas de la china **y te haces** inmensamente **rico a su costa**. Suerte y al toro.

POR J. FONT



Encuentras todo tipo de vehículos y productos típicos de Australia.

Un par de burros tirando de un carro no es un espectáculo apasionante. Pero claro, la cosa cambia cuando los burros son tuyos y tiran del carro con el que te ganas la vida, ¿no? Pues de eso va este juego. Sólo que los tiempos cambian y del carro de tu economía no tiran burros, sino modernas locomotoras. *Transport Giant* ya sacó estupendos resultados a la simulación financiera sobre raíles y carreteras. Su expansión, *Down Under,* profundiza en la misma línea.

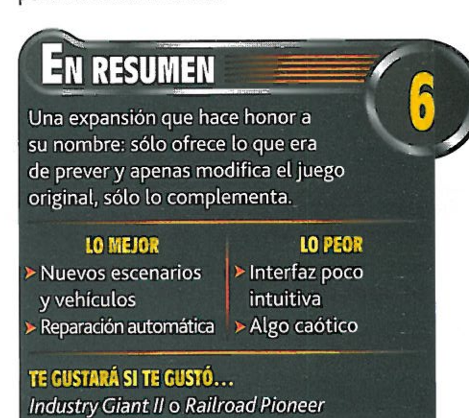
La nueva entrega introduce un nuevo escenario, Australia. En la isla-continente, encuentras nuevos vehículos, industrias y artículos de consumo que transportar. Así, puedes cruzar extensiones desérticas en tu flota de camiones-tren, poderosas máquinas que arrastran más de un remolque y tienen serios problemas a la hora de frenar. En ellos, transportas kiwis, canguros o pedrería fina fruto de las minas de ópalo.

En total, son 12 los escenarios agrupados en esta nueva campaña australiana con hilo argumental histórico en la que empiezas en 1850 con vehículos de tracción animal y acabas transportando mercancías por tierra, mar y aire siglo y pico más tarde. Además, se han incluido 15 escenarios independientes sin límites temporales.

LA TIERRA DE LOS KOALAS

Los escenarios son bastante distintos a los de Norteamérica y Europa que contenía el título original. Por regla general, son menos montañosos y permiten trazar vías de comunicación sin grandes esfuerzos. No obstante, el juego sigue sufriendo (y haciéndote sufrir) una interfaz poco intuitiva que a menudo te lleva a tomar decisiones erróneas, sobre todo a la hora de escoger el mejor trazado de una ruta.

Uno de los escasos retoques introducidos es la opción de automatizar la reparación de los vehículos, pero el resto del juego tiende a ser confuso y de poco agradecido manejo. Da la sensación de que los desarrolladores se han centrado en ofrecer contenido nuevo (escenarios, misiones, vehículos, objetos...) pero se han olvidado de afinar la fórmula de juego, con lo que su producto sigue siendo más bien sólo apto para incondicionales.



EN RESUMEN

6

Una expansión que hace honor a su nombre: sólo ofrece lo que era de prever y apenas modifica el juego original, sólo lo complementa.

LO MEJOR	LO PEOR
› Nuevos escenarios y vehículos	› Interfaz poco intuitiva
› Reparación automática	› Algo caótico

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Industry Giant II o *Railroad Pioneer*

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Studio Ebensee

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

WEB www.transportgiant.com



¿Huevos de gallina o de avestruz? ¿Cuáles cunden más?


Dedico esta preciosa imagen a mi último vuelo a Mallorca.



La versión de carga incluye partes móviles acordes al aparato.

727 PROFESSIONAL

Con esta expansión para *Flight Simulator 2002* y *2004*, **vuelven los 70 y 80**. Por entonces, este **Boeing era el principal avión** que surcaba los aires de nuestro país. **Prepárate a volar** en el 727 como es debido, **con la tripulación completa** y azafata inclusive.


Cuando controles el panel del tercer tripulante, te sentirás como un dios.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

La última vez que volé en un Boeing 727, me dio por pensar que un aparato tan antiguo no podía ser del todo seguro. Quién me iba a decir que esta expansión de *Flight Simulator* me lo mostraría reluciente y moderno, como acabado de fabricar. Porque este trocito de software es una perfecta vacuna contra los recuerdos empañados de prejuicios: señores, el 727 no siempre fue un trasto viejo, sucio y desgastado.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Captain Sim

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla [UK] Voces [UK]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

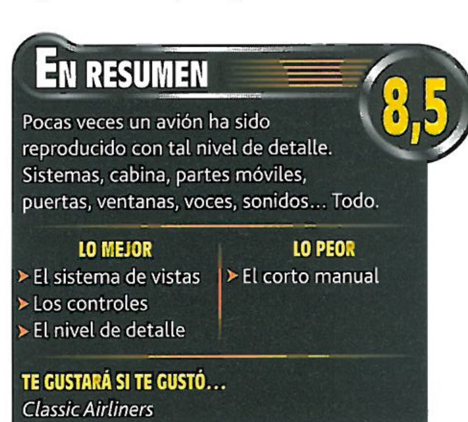
WEB www.captainsim.com

Una vez puesto al mando del avión simulado, necesitas un rato para familiarizarte con los instrumentos que hay en cabina. Son muchos y están reproducidos al detalle, desde el que sirve para hacer hablar a la sobrecargo hasta el del oxígeno de los pasajeros. No en vano, en el Boeing 727 había un segundo oficial que controlaba un panel repleto de diales.

VOLAR NO ES TAN COMPLICADO

Por suerte, se ha diseñado un eficaz sistema de vistas para que puedas acceder de manera rápida a los paneles pulsando una serie de iconos. Sólo así puedes manejar emergencias en vuelo o determinar la posición de los *flaps* en cada momento. Además, *727 Professional* permite mover cualquier puerta del avión, desde la clásica rampa trasera hasta las ventanillas laterales de los pilotos, pasando por el portalón de carga. En cuanto a variantes disponibles, puedes volar en los Boeing 727-100, 727-200 y 727-ADV y añadirles la librea de hasta 29 aerolíneas diferentes (Iberia, TWA, Delta, Lufthansa...).

El modelo 3D y las texturas son sencillamente sublimes. Da gusto ver volar este avión, sea cual sea la versión o los colores elegidos. Y la sensación de control durante el vuelo es aún mejor: te sientes como todo un comandante de aviación comercial, ayudado por las voces del segundo, que te recuerda lo más importante en momentos críticos. El despegue se realiza en un ángulo modesto y el aterrizaje debe abordarse con el máximo cuidado, no sea que un desplome excesivo durante la recogida dé con tu panza en el suelo. Vamos, que a esta expansión no le falta el menor detalle. Deja un sabor a pilotaje de verdad.


EN RESUMEN

8,5

Pocas veces un avión ha sido reproducido con tal nivel de detalle. Sistemas, cabina, partes móviles, puertas, ventanas, voces, sonidos... Todo.

LO MEJOR
- El sistema de vistas
- Los controles
- El nivel de detalle

LO PEOR
- El corto manual

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Classic Airliners

DC9-30 PROFESSIONAL

Si empiezas a estar harto de volar en aviones donde todo lo hace el aparato, **puedes regresar al pasado** gracias a esta brillante expansión para *FS2002* y *FS2004*. Pero **te avisamos, ¡no te agobies** con la cantidad de instrumentos analógicos!

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



El reducido tamaño de este aparato lo convierte en muy fácil de operar.

El Douglas Dc-9 fue uno de los aviones de pasajeros más utilizados en el mundo, cuando el Airbus todavía no existía y Boeing no era la reina de la industria aeronáutica estadounidense. Ahora puedes pilotar este avión tú mismo gracias a una de esas expansiones que no dejan indiferente. Al principio, puede que pienses que sólo se trata de un avión más, pero poco a poco, cuando empiezas a hacerte con la gran cantidad de instrumentos, te das cuenta de que tienes entre manos un aparato que te ofrece una forma distinta de volar.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Flight 1 Software

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	384 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.flight1.com

¿Y LAS PANTALLAS?

Los aviones de antes carecían de los adelantos digitales de la actualidad, así que olvídate de los MFD y mira los instrumentos analógicos. Como están colocados en varios paneles, tienes algunos botones de acceso directo, aunque la forma de pasar de un panel a otro no acaba de estar bien conseguida.

La sensación de pilotaje tal vez es uno de los puntos más fuertes, aunque el modelo de vuelo tiene una serie de limitaciones que sólo se aprecian en maniobras, digamos, bastante fuera de lo normal. Las versiones que puedes pilotar son las civiles Dc9-31, Dc9-32 y Dc9-33, además de la militar Dc9-C9A. Además, puedes escoger entre 12 libreas de compañías, incluidas Alitalia, SAS, KLM y la USAF. Como añadido, con la aplicación Text-O-Matic que se incluye en la expansión, puedes instalar siete colores más, entre ellos, el de Iberia. Las partes animadas van desde las puertas de pasaje hasta los *flaps*, aerofrenos y el resto de superficies de control, destacando el detalle de la reversa, cuya efectividad acorta apreciablemente la carrera de aterrizaje.

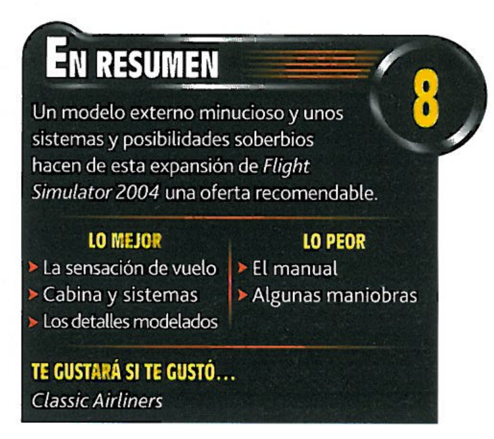


Olvídate de pantallas. En cabina todo es analógico.

En resumen, un fantástico avión clásico para los amantes del vuelo de verdad. En *Flight Simulator 2004*, este modelo viene a ser el eslabón perdido entre el vuelo visual de las Cessna y el digital de los reactores actuales.



Antiguos colores en un antiguo avión: es un placer volar así.



EN RESUMEN

8

Un modelo externo minucioso y unos sistemas y posibilidades soberbios hacen de esta expansión de *Flight Simulator 2004* una oferta recomendable.

LO MEJOR	LO PEOR
La sensación de vuelo	El manual
Cabina y sistemas	Algunas maniobras
Los detalles modelados	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Classic Airliners

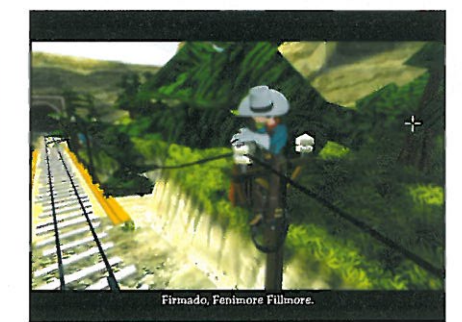
Nuestro experto en reediciones **vino con las alforjas tan cargadas** de buen software **que le dijimos:** "Siéntate, ponte cómodo, **aquí tienes** el teclado y **ocho paginitas** para ti solo. Ya **puedes empezar a contarnos** lo que has ido descubriendo".

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Revistronic
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

La mejor aventura gráfica española en décadas (y una de las mejores a secas, nacionalidades al margen) se desarrolla en el Viejo Oeste y la protagoniza un simpático anti-héroe que parece recién escapado de una película de Pixar. Fenimore Fillmore es tu hombre. Un vaquero de pega al que vienen grandes las espuelas, el gorro calado y las cartucheras y que se verá envuelto (más bien a su pesar) en una feroz disputa entre granjeros y hombres de negocios sin escrúpulos.


Firmado, Fenimore Fillmore.

En su aventura, robará bancos, salteará caminos, vaciará prisiones, recolectará zanahorias y se liará a tiros y puñetazos con los sicarios del malo. En fin, como *El jinete pálido* o *El árbol del ahorcado*, sólo que interactivo, aventurero al viejo estilo y cargado de quintales métricos de simpatía y humor. Una aventura gráfica de verdadero lujo, entre lo mejor que se editó en el año 2003. Y ahora, en una versión muy barata y sin los errores de programación que presentaba al principio.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

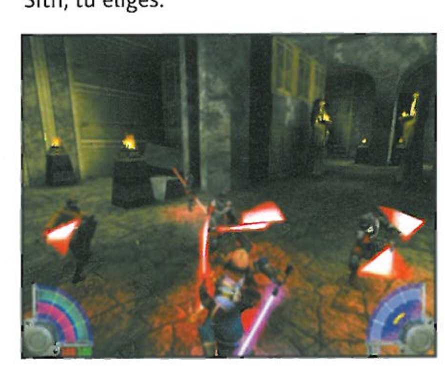
DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

La saga *Jedi Knight* llegó a su última estación (al menos, de momento) echando mano del motor de *Quake II*. El juego se desarrolló con ciertas prisas (estaba listo menos de un año después de la salida al mercado de su predecesor), pero resultó entretenido y correcto en su acabado, aunque poco original. La variedad de situaciones, su hilo argumental lleno de referencias a escenarios y personajes del universo *Star Wars* y sus opciones multijugador lo convierten en un juego notable.

En esta ocasión, vas a ser alumno de una academia en que la única asignatura que se imparte versa sobre la Fuerza. Ya verás que estos estudios tienen su miga: dominando esa energía telúrica que flota misteriosamente en el universo, pueden llevarse a cabo verdaderas proezas necesarias para salvar tu galáctico pellejo.

Se te permite elegir el sexo, color y aspecto físico de tu personaje, pero eso es anécdota: lo que de verdad importa es cómo canalizarás tus poderes y si serás fiel a ello o te deslizarás imperceptiblemente hacia el Reverso Tenebroso. Jedi o Sith, tú eliges.



DISCIPLES II: ULTIMATE PACK

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Strategy First
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Disciples II fue una de las grandes sorpresas estratégicas del año 2002. Sus virtuosos gráficos esconden un sistema de juego de apariencia simple pero de una adictividad testada dermatológicamente. Cuatro razas se disputan la supremacía en las Tierras Sagradas, un entorno en que los conflictos proliferan más que las nutrias y los conejos. Cada facción tiene su propia campaña, y éstas se entremezclan en un todo argumental coherente, lo que obliga a jugarlas en un orden predeterminado.

Disciples II se alimenta de los principios básicos de la estrategia de toda la vida, consistentes en administrar sabiamente las unidades de las que dispones y encauzarlas a la consecución de determinados objetivos.

Este lote de venta también incluye las tres expansiones del juego: *Rise of the Elves*, *Guardians of Light* y *Servants of the Dark*.





FAR CRY + SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 €

Las reediciones a precio reducido se venden tan bien que empezamos a asistir a un extraño fenómeno: los juegos vuelven cuando ni siquiera han acabado de irse. Como muestra, este par de botones, dos títulos que fueron novedad en abril de 2004, hace un año justo, y que ya desfilan por la cubeta de oportunidades. Y uno de la mano del otro, lo que te da la magnífica opción de comprar juntos dos juegos soberbios a un precio más que razonable.

Far Cry cuenta con la inteligencia artificial más depurada que hemos visto en un juego de acción, un motor gráfico extraordinario y una absorbente historia que gana en intensidad a medida que avanzas. En cuanto a *Pandora Tomorrow*, mejora la apuesta por la exactitud táctica y añade a *Splinter Cell* un buen surtido de opciones. No lo dudes, este lote de acción atípica y de nueva generación es la mejor de las oportunidades que encontrarás este mes en las estanterías.





SPIDER-MAN

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Gray Matter
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2001
PRECIO: 19,95 €



Una algo rutinaria conversión a compatibles de un juego que arrasó en su paso por las consolas. A pesar de sus obvios defectos (gráficos pobres, control defectuoso...) puede ser una buena opción para los adictos a los juegos de plataformas. Digno, jugable, de correcto acabado y con un protagonista sobrado de carisma.



ESDLA: LA GUERRA DEL ANILLO

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Liquid Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,99 €

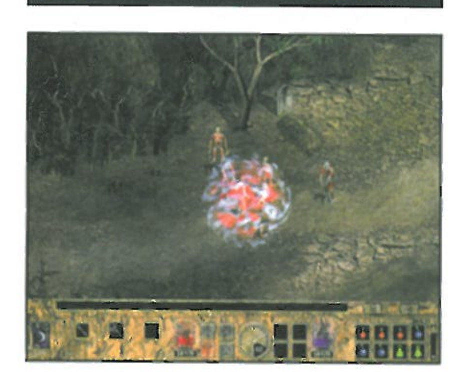
Una guerra virtual sin grandes pretensiones. Nada de realismo estratégico, sólo espectáculo, magia y diversión inmediata que campan a sus anchas por escenarios repletos de orcos y comunidades del Anillo. Un par de campañas, una por facción, y puntos de contacto evidentes con el notable *Battle Realms*.



GOLDEN LAND

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Burut CT
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 €



Reedición a muy buen precio de uno de los juegos de rol más interesantes de la pasada temporada. Se trata de un título de origen ruso que destaca por su originalidad, su seriedad y su solvencia. Sus austeras 2D pueden dar una primera impresión algo negativa, pero lo que late bajo su gris y gélida superficie es rol en estado puro. Va al grano, desarrolla una buena historia de manera hábil y consecuente y pone en manos del jugador todos los elementos necesarios para vivir una genuina experiencia rolera.

La evolución del personaje y de sus habilidades está resuelta de manera tan original como eficaz. El jugador puede hacerse un avatar a medida, sin las típicas restricciones de clase y raza que hacen que muchos juegos de rol resulten un tanto previsibles. Un soplo de aire fresco para el género.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 14,99 €
★★★★★

Lleva ya un par de años largos en el mercado, pero su encanto estratégico sigue intacto. A simple vista, parecía el *Warcraft* de siempre con algunos retoques gráficos, pero la presencia de héroes le daba a la campaña individual un enfoque algo distinto y las opciones multijugador son más dinámicas y funcionan mejor que nunca.

En definitiva, *Warcraft III* ofrece exactamente lo que prometía: más *Warcraft* con el dinamismo inconfundible de las opciones multijugador de *Starcraft*. La sublimación de una forma equilibrada y directa de entender la estrategia en entornos de fantasía. Uno de esos juegos que deberían reeditarse sin descanso.

FAIR STRIKE

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación/Acción
DESARROLLADOR: G5 Software
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 14,95 €


Lo editaron en marzo del año pasado y ahora vuelven a la carga poniéndolo más baratito. A ver si esta vez corre mejor suerte este simulador de vuelo arcade decente, como la Pantoja, y sencillo, como dice ser Manuel Carrasco. Helicópteros de combate muy bien recreados, dos modos de vuelo distintos (uno tirado, otro más complicadillo), una campaña coherente y una jugabilidad equilibrada. No está mal.



NBA LIVE 2003

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,95 €




Lo malo de los simuladores deportivos es que llevan la fecha de caducidad en la carátula. Cuando lees la cifra 2003 al lado del título, ya sabes que en el mercado habrá un par de versiones del juego más actuales y probablemente mejores, con las plantillas al día y los gráficos retocados o remozados. Pero bueno, aquí hablamos de oportunidades, de comprar bueno y barato, y este producto cumple de sobras con esa exigencia.

Es una oportunidad, porque sólo diez euros te separan de un simulador de baloncesto ágil, accesible y espectacular, con un sistema de cámaras de primera, infinidad de movimientos, gráficos de un realismo casi mágico y fantásticas partidas multijugador. Lo único que hay que tener en cuenta es que por entonces Shaquille estaba en Los Angeles, Gasol debutaba y Kart Malone seguía repartiendo el correo en Utah. Basta con hacerse a la idea...





DAY OF DEFEAT

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Valve Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 19,95 €


Uno de los mejores mods de *Half-Life*, que se editó en su día como juego completo sin apenas extras. Sí, cierto, puede descargarse de la Red, lo que lo convierte en un producto para almas cándidas o gente sin conexión... o sin *Half-Life* (es autojugable). Ahora que está más barato, vale la pena plantearse comprarlo, porque es muy adictivo y arrasó en los *ciber* hace un par de años.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + BEYOND GOOD & EVIL



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



Es difícil llevarse a casa tanta aventura por tan poco precio. Este lote incluye un par de juegos de aventura y acción espléndidos, de lo mejor de las últimas hornadas. *Las arenas del tiempo* es el retorno por todo lo alto del príncipe de Persia, ese aristócrata de faja ceñida, curva cimitarra y babuchas puntiagudas que arrasó en los ordenadores de la era arcade y sacó los colores a más de un jugador que se creía un hacha. Como puesta al día, es prodigiosa, ya que abre el juego a una nueva dimensión sin perder ni diluir su esencia.

En cuanto a *Beyond Good & Evil*, es una aventura rara, rara, rara, una excursión deslumbrante por un universo muy vivo, con su propia (e insólita) flora y fauna. Y lo protagoniza una periodista de armas tomar, tal vez el personaje femenino más *cool* que asoma a la pantalla del PC en mucho tiempo.

CROWN OF THE NORTH



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Un pequeño bocado que puede saciar el hambre de los que engullen estrategia histórica de forma compulsiva. Sobre todo, si es estrategia estilo *Europa Universalis*. Lo curioso de este juego es que se centra en un ámbito geográfico e histórico tan reducido como exótico: la Escandinavia de los siglos XIII y XIV.



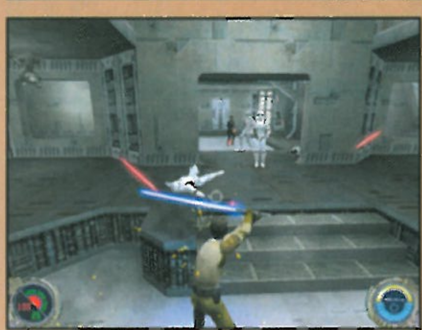
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★★





Aunque luzca un número dos en su carátula, *Jedi Outcast* es, en realidad, la tercera entrega de una serie, la inaugurada por *Dark Forces* en 1995. *Jedi Knight* fue la primera secuela y el juego que nos ocupa viene a ser la secuela de la secuela, el nieto, para entendernos.

Los tres juegos los protagoniza un sufrido aprendiz de Jedi, Kyle Kartarn. Este tipo con nombre de taladradora industrial de fabricación checa es el más aventajado de los alumnos de la Fuerza. Sable de luz en ristre, el rebelde de la toga se embarca en una serie de aventurillas hiperactivas en las que se trata de despedazar droides imperiales y defender su adorada República.

Las opciones multijugador y la introducción de puzzles son las grandes bazas de un producto ideal para los que se han hartado de juegos de acción tan adrenalínicos como vacíos y poco o nada variados.

BATTLE MAGES

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Targem
EDITOR: Zeta Games
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Cae en todos los tópicos del género de estrategia y fantasía, con el consabido despliegue de orcos, magos, elfos y demás hierbas sobrenaturales y mágicas. Pese a su asumida falta de originalidad, tiene su gracia. El cóctel ente rol y estrategia está bien equilibrado y no faltan cosas interesantes que hacer y grandes trifulcas que dirigir en este pulcro entorno de fantasía.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Un más que notable cruce entre *Shogun* y *Europa Universalis*. *Medieval* se basa en la mecánica y el sistema de gestión de unidades del primero, pero incorpora el modelo de gestión imperial y las fases de turnos estratégicos del segundo. Nada entre dos aguas





sin decantarse del todo por ninguna, pero el caso es que las brazadas que da son acertadas y aseguran una completa, variada y profunda experiencia estratégica.

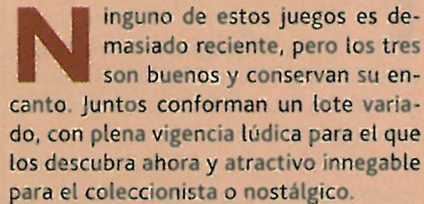
El número de efectivos que acumulas y su correcta gestión en combate decantan las partidas. Poco a poco, te abres paso a través de un trío de campañas individuales que puedes jugar al mando de la facción que elijas entre las 12 disponibles.

Las opciones a tu alcance son muchísimas, pero el modelo de gestión se ha simplificado un tanto para que resulte accesible y la interfaz echa un cable a la hora de resolver los distintos problemas que puedan ir surgiendo.

AGE OF EMPIRES + COMBAT FLIGHT SIMULATOR + MOTOCROSS MADNESS 2

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



Ninguno de estos juegos es demasiado reciente, pero los tres son buenos y conservan su encanto. Juntos conforman un lote variado, con plena vigencia lúdica para el que los descubra ahora y atractivo innegable para el coleccionista o nostálgico.

Seguro que ya has oído hablar de ellos: *Age of Empires* popularizó el tipo de estrategia de gestión de imperios que aún hoy sigue estando de moda. Un clásico que aún se sigue jugando hoy pese a los años transcurridos desde su lanzamiento. *Combat Flight Simulator* es la versión de combate del popular simulador de vuelo civil *Flight Simulator*, una muesca imprescindible en el revólver de cualquiera que se interese por volar en aviones virtuales. En cuanto a *Motocross Madness 2*, se trata de un pequeño clásico de la conducción





sobre ruedas. Hoy por hoy, puede parecer un tanto desfasado técnicamente, pero continúa asegurando descargas brutales de adrenalina y conserva una singular capacidad para tenerte horas y horas pegado al monitor.

UN VECINO INFERNAL 1 + 2

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Jowood
EDITOR: Nobilis Ibérica
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 29,99 € ★★★★★

Las dos ediciones de un curioso simulador de gamberradas en el que se trata de hacer la vida imposible a tus vecinos. La saga tiene su guasa, un acabado digno y una mecánica de una indiscutible originalidad. El primero viene a ser un borrador del segundo, que está bastante mejor resuelto, aunque a ninguno le sobra variedad ni riqueza de situaciones.





THEME PARK WORLD

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bullfrog
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 1999
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Uno de los clásicos simuladores de gestión para PC. En él, se trata de diseñar un parque de atracciones que rompa moldes y atraiga hordas de niños vociferantes. Una vez hecho esto, debes gestionar el día a día de tu negocio, asegurarte de que las instalaciones no se caigan a trozos y estar muy atento a qué atracciones funcionan y por qué.

LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Pues eso, una edición de lujo (no sabemos si asiático) del simulador social que no pasa de moda y moviliza a legiones de jugadores. El lote incluye la primera entrega de *Los Sims* junto a la expansión *Más vivos que nunca* y, de propina, la herramienta SimsCreator. Esta última permite llegar a un nivel de personalización de tus cobayas virtuales realmente sorprendente.

Además, esta edición cuenta también con 25 objetos nuevos y más de 50 prendas de vestir exclusivas. Habrá quien se compre esta edición por los extras que incluye, para que sus sims luzcan más originales y molones que los de ninguno, pero tampoco es de despreciar la opción de hacerse con el juego y la más popular de sus múltiples expansiones a un precio tan de rebaja de fin de temporada. Una de aquellas compras que puedes plantearte sabiendo que es más que improbable que al final te arrepientas de ello.



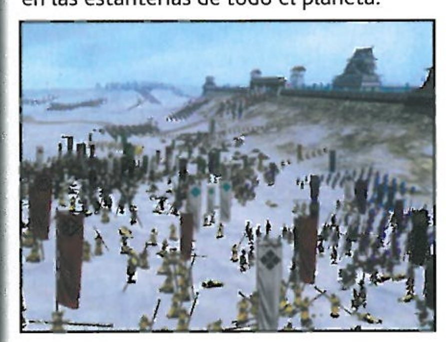


SHOGUN: TOTAL WAR

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 1999
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Un clásico. Sigue habiendo gente dispuesta a descubrirlo seis años después de su salida al mercado. Y es una suerte, porque se trata de un juego de estrategia influyente como pocos y que conserva su encanto a estas alturas, cuando sus innumerables sucesores y discípulos reinan en las estanterías de todo el planeta.



SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Segundo peldaño de la escalera para una popular franquicia que contó con el asesoramiento de un mercenario real y recuperó la partida individual en una época en que parecía que la acción del futuro sólo iba a tener sentido en red. Lo cierto es que se esperaba mucho de este juego, tal vez demasiado, y acabó quedándose un poco a medio camino. Iba



para 10, traca y vuelta al ruedo, y acabó siendo un producto algo fallido en algunos aspectos (sobre todo en el diseño de escenarios, pobre y reiterativo, muy lejos de la calidad que exhiben el modelado de personajes y sus animaciones) y exageradamente difícil.

Pese a todo, si buscas acción descarnada, de una violencia considerable y con ciertos apuntes "narrativos", éste puede ser tu juego. Además, incluye un práctico generador de misiones aleatorias que funciona a pedir de boca y le da muchísima cuerda adicional. Gracias a él, puedes jugar partidas individuales y en modo multijugador con condiciones cambiantes, lo que da mucha variedad a la experiencia.



LORDS OF THE REALM III

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Impressions Games
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 14,99 € ★★★★★

Una de reyes y demás reliquias feudales en la que no faltan súbditos dispuestos a dejarse los cuernos en defensa de la corona. Si juegos profundos y complejos como *Medieval: Total War* se te atragantan, puedes probar con esta opción, bastante más ligera.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

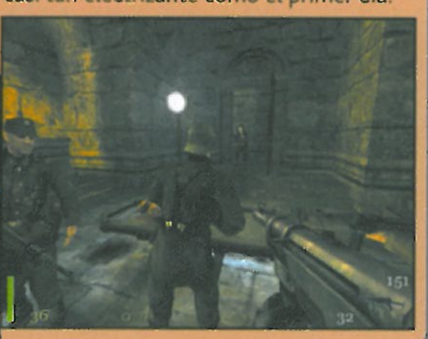
DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 19,95 € ★★★★☆



Este juego ya peina canas. Pero lo hace con la distinción y la elegancia de un Sean Connery, no con la rancia chabacanería de un Umbral o un Parada. Se trata de un producto a la altura del *Wolfenstein* original, el legendario simulador de exterminios de tipos con uniforme pardo. Tanto las misiones en solitario como las del modo multijugador han supuesto un referente para los muchísimos juegos de acción que han venido detrás.

Después de un montón de años de nuestra primera visita, el castillo de Wolfenstein sigue poblado de nazis tercos y cortos de entendederas, y tampoco faltan las criaturas esotéricas que tratarán de cerrarte el paso en los últimos niveles. Misterio, ambientaciones lúgubres y sustos por doquier sazonan esta deslumbrante demostración de violencia ficticia y tecnológica. Vamos, que esta obra maestra incuestionable de id Software ha envejecido muy bien: resulta casi tan electrizante como el primer día.



BEYOND GOOD & EVIL

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 € ★★★★☆

Un buen juego a muy buen precio, aunque seguro que muchos jugadores preferirán hacerse con el lote que incluye este título y *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* por sólo diez euros más, una bicoca. Se trata de una aventura de estética deslumbrante, originalidad considerable y calidad más allá de toda discusión.



THE SIMPSONS: HIT & RUN

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Radical Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,99 € ★★★☆☆



Los Simpson se pusieron al volante de las carreras para PC en diciembre de 2003, cuando la serie de televisión se había convertido en todo un icono de la cultura popular pero ya había dejado atrás su mejor momento. Sin embargo, no hay por qué hacerle ascos a la posibilidad de ponerse en la piel de Bart al volante de vehículos de desquiciado lujo.



Carreras enloquecidas, acción a raudales, diversión depurada y sin adulterar y un alto acabado técnico para un juego que es mucho más que una curiosidad con licencia de piel amarilla. Poco importa su algo simplona mecánica: el juego se las arregla para ofrecer muchas acciones posibles, todas ellas delirantes y divertidísimas. El primer juego de los Simpson que se las arregla para trasladar a PC el humor raudo y desenfrenado de la serie. Pasan las horas y sigues frente al monitor, tronchándote de risa.



THEME HOSPITAL

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bullfrog
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 1997
PRECIO: 9,95 € ★★★☆☆

No conviene perder el respeto a clásicos como éste. Vistos desde la perspectiva actual, sus gráficos resultan un tanto ingenuos y su mecánica y modelo de gestión, algo limitados. Pero juegos así inventaron el subgénero de gestión financiera. Y lo hicieron con un sentido del humor que para sí querrían muchos de los *tycoon* actuales. En este hospital de locos, pueden ocurrir las cosas más disparatadas.

SPELLFORCE GOLD

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Phenomic
EDITOR: Nobilis Ibérica
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 39,99 € ★★★★★

El mundo está lleno de cruces más o menos afortunados entre estrategia y rol. Son tantos que uno ya pierde la cuenta, pero *Spellforce* es de los que se recuerdan y merecen un hueco en todas las antologías. Justo es reconocer que no se aparta demasiado de la fórmula *Warcraft*. A lo sumo, incluye pinceladas más visibles de rol, pero el peso de éstas en la mecánica general de juego es más bien anecdótico. Aun así, ha aportado algo de profundidad al clásico esquema de recolección de recursos, formación de ejércitos y ataque compulsivo hasta la victoria final.

Como aciertos indiscutibles, este juego puede presumir de campañas muy bien diseñadas y un casi perfecto equilibrio entre las facciones que se enfrentan. Esta edición Gold incluye también la primera expansión del juego, *Breath of Winter*, un añadido más bien discreto pero que asegura muchas horas adicionales de juego.





DOS TRONOS

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★★



Guerras fratricidas en la Edad Media, ingleses contra franceses y la casa de York contra la de Lancaster. Eso es lo que ofrece este juego basado en el cruce entre estrategia real y turnos que es la marca de fábrica de la compañía sueca Paradox.



Como es habitual en los juegos de Paradox, se echa de menos un tutorial, porque el juego no es demasiado intuitivo para los profanos, y la inteligencia artificial parece francamente mejorable. Pero tal vez su peor defecto sea la descompensación entre unas partidas y otras: que sea sencillísimo o casi imposible obtener la victoria depende de factores del todo aleatorios.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 19,95 €
Más Harry Potter con mejoras gráficas, nuevos hechizos y la posibilidad de manejar tres personajes a la vez. Un discreto paso adelante para la serie. ★★★☆☆

JUANA DE ARCO

GÉNERO: Acción/Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Un tipo de juego poco habitual para PC: se trata de que asumas el control de un héroe y liquides, arma en ristre y con algo de estrategia, a riadas de enemigos. ★★★☆☆

CHARIOTS OF WAR

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Un juego de conquistas en cadena que nos traslada a los violentos albores de la civilización. En concreto, al Creciente Fértil de alrededor del año 4000 a.C. ★★★☆☆

CATWOMAN

GÉNERO: Acción/Aventuras · **PRECIO:** 19,95 €
Una aventurilla cinematográfica con saltos y acrobacias felinas pero sin variedad, sin muchas misiones… y sin Halle Berry. ★★☆☆☆

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 19,95 €
Una expansión más bien modesta de *Medieval* que incorpora a los pueblos del norte de Europa y corrige algún detalle del juego original. ★★★☆☆

LOS SIMS: PRIMERA CITA

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Una expansión que invita a tus sims a socializarse, salir, ligar y divertirse. Vamos, como si fuesen jóvenes y esto fuese primavera en el mundo libre. ★★★☆☆

LOS SIMS: DE VACACIONES

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Aquí más bien se trata de romper con el tedio suburbano y pasar unos días de ensueño en campings infectados de mosquitos, apartamentos adosados… o un iglú. ★★★☆☆

LOS SIMS: HOUSE PARTY

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Y esta otra va de fiestas privadas, con el énfasis puesto en que tus sims se vuelvan cada vez más populares. ★★★☆☆

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

Juegos perversos

Una mañana cualquiera, enciendo el televisor y veo en pantalla a la señora Pilar Rahola. Ayer parloteaba en una mesa de debate de Gran Hermano, hoy tiene un *GTA* en la mano y chilla a la pantalla. Al parecer, el juego de Rockstar es una máquina expendedora de proxenetas, hace apología de la violencia de género y apela a los bajos instintos de los fans de la violencia.

Las dos primeras acusaciones me parecieron puro sensacionalismo, pero ¿acaso no había algo de cierto en la tercera? Admitámoslo, en los juegos de acción se trata de matar, ya sea a un nazi, un alienígena, un orco... o un peatón inocente al que atropellamos porque sí con nuestro bólido. ¿Por qué somos así de perversos? ¿Nos incita a ello el maligno ocio electrónico?

Uno de los pasatiempos de mi padre, "cuando era chico", solía ser matar gorriones con su tirachinas. Mi madre ahogaba a los gatitos sobrantes de la camada. Yo mismo, antes de tocar mi primer videojuego, había hecho volar lagartijas con los restos de los petardos de la noche de San Juan.

Así que, al menos en mi familia, es fácil encontrar antecedentes de crueldad infantil de los que los videojuegos no son en absoluto culpables. Será que el hombre no se diferencia del mono tanto como nos gustaría pensar y que todo eso forma parte de nuestro código genético. Los videojuegos no crean esos apetitos, más bien los encauzan hacia un inofensivo mundo tras la pantalla. Todos los polígonos que he masacrado en mi vida no valían lo que una sola de aquellas pobres lagartijas que en su día puse en órbita. ¿Quién llorará por ellas? ¿Rahola y su interesado sensacionalismo barato?

EL APUNTE

¿NUESTRO DÍA DE SUERTE?

Por si faltaban violencia extrema y polémicas en los juegos de gama adulta, pronto asomará a las pantallas interactivas Harry el sucio, el violento policía interpretado en el cine por Clint Eastwood. Harry tiene números para no quedarse entre consolas y llegar a nuestros compatibles. Esperemos que siempre lea los derechos y reparta sólo caramelos, o en su defecto, que el PEGI sea de escándalo.



Admitámoslo, en los juegos de acción se trata de matar, ya sea a un nazi, un alienígena o un peatón

ESTRATEGIA

X. PITA

¿Quién dijo muertos?

Hay cosas que te recuerdan al pasado. Proust lo supo al saborear aquella famosa magdalena de la que sacó su obra cumbre, *En busca del tiempo perdido*. Los turnos son mi magdalena de la estrategia. Me traen recuerdos de juegos que ahora son añejos, con la saga *Civilization* y *Panzer* a la cabeza.

Si uno lo piensa, acaba por descubrir que los turnos, lo pausado, tienen mucho de simbólico. Hoy por hoy, sólo los nuevos capítulos de grandes franquicias, como la de Sid Meier, pueden permitirse salir al mercado presumiendo de su apuesta por la pausa sin asustar a productores y respetable. Los turnos no venden, están pasados de moda. Es más, tienen algo de rancio. Hoy por hoy, se prefiere la rapidez del tiempo real, el dinamismo del combate acelerado. O eso creíamos.

Hace cosa de un par de años, cualquier analista mínimamente familiarizado con la estrategia (yo incluido) daba por hecha la muerte de los turnos. Pero lo cierto es que estábamos equivocados. En un giro sorprendente, los turnos han recuperado vigencia. Más que morir, han evolucionado. Gracias a hallazgos de compañías como The Creative Assembly, que dieron el pistoletazo de salida con *Shogun: Total War*, la estrategia ha encontrado un nuevo filón a explotar: el que combina la reflexión con el reflejo rápido. Turnos y tiempo real. Y funciona. Ahí está el nuevo capítulo de la franquicia *Total War* o el español *Imperial Glory* para demostrarlo.

Puedes llamarme exagerado, pero me parece uno de los mejores hallazgos del género en mucho tiempo. Porque a veces, innovar no es sólo inventar algo nuevo: el reciclaje y la mezcla de conceptos pueden dar también óptimos resultados.

EL APUNTE

EXPANSIÓN POR SORPRESA

Rome: Total War tendrá expansión. No es nada extraño, porque sería de necios no aprovechar el tirón comercial de un juego de tal calidad. Lo curioso es cómo llegó a nosotros la noticia: a través de una muy conocida tienda on line en la que ya se puede reservar la ampliación. Ni se conoce el título ni las características. Lo único que anuncia es el precio y la fecha de lanzamiento: 34,99 dólares y 17 de octubre.



La estrategia ha hallado un nuevo terreno a explotar: el que combina la reflexión con el reflejo rápido

AVENTURAS

G. MASNOU

Un auténtico crimen

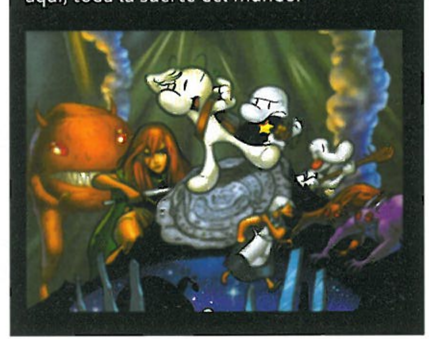
¿Cuál es el secreto que se esconde tras el abrumador éxito de *CSI*? Sin duda, se trata de un producto de calidad, una de las pocas series de ficción extranjeras que pueden compartir franja horaria con *Operación Triunfo* o *Ana y los 7* sin morir en el intento. A lo original de su planteamiento hay que sumar una factura técnica digna de cualquier superproducción de Hollywood, actores e interpretaciones de primer orden y, por encima de todo, unos guiones sólidos, con referencias verosímiles al día a día de los responsables de la investigación criminal. Resumiendo, un buen producto. Y material de primera para ser adaptado a videojuego.

Desgraciadamente, lo que funciona en la tele no tiene por qué funcionar en la pantalla de un ordenador. Tanto en las dos entregas computerizadas de *CSI: Las Vegas* como en el recientemente publicado *CSI: Miami*, se hace un pobre uso y abuso de la licencia. El envoltorio diluye el contenido, el oportunismo aplasta a la inventiva y la supuesta fidelidad al espíritu de la serie hace que la mecánica de juego resulte poco ágil e interesante. Que no te engañen las apariencias: *CSI* no es un videojuego, es un anzuelo tibio y de sabor rancio, a años luz de brillantes adaptaciones de películas como fueron en su día *Blade Runner* o *Indiana Jones y la Última Cruzada*, un producto de merchandising más dentro de la franquicia destinado a seducir a jugadores casuales o seguidores entusiastas de Grisom y Horatio. Próxima parada: *CSI: Nueva York*. A ver si por entonces se ha mejorado.

EL APUNTE

UN HUESO AVENTURERO

Es una gran noticia que TellTale Games, compañía formada recientemente por ex componentes de LucasArts, ya tenga su primer proyecto para PC. Se trata de la adaptación al mundo de los videojuegos de *Bone*, un cómic adulto creado por Jeff Smith que viene avalado por un montón de premios y que supuso un punto y aparte en el mundo del cómic independiente. Desde aquí, toda la suerte del mundo.



Desgraciadamente, lo que funciona en la tele no tiene por qué funcionar en la pantalla de un ordenador

ROL

J. J. CID

Moralidad dudosa

El alineamiento moral es uno de los parámetros esenciales de las partidas de rol de mesa, pero hasta ahora apenas se notaba en las de rol computerizado. A lo sumo, hemos asistido a discusiones entre personajes de diferentes alineamientos, pero no pasaban de frases repetitivas en las que el guerrero bueno neutral reprochaba su maldad al mago caótico sin escrúpulos.

Sin embargo, empiezan a aparecer juegos en los que esta característica empieza a ser tenida en cuenta. Cualquiera podría pensar que la gracia de estos juegos consiste en hacer de malo, porque hacer de bueno equivale a jugar más o menos como siempre. Pero esto no es así: son mayoría los que resisten a la tentación transgresora y eligen el papel de chicos buenos. Y es que el mal no vende.

Es duro comportarse durante todo un juego de este tipo como un ser vil. Yo me lo propuse y lo conseguí (en *Caballeros 2*), pero tengo que reconocer que me costó. Me costó matar a inocentes, me costó negarle ayuda a madres indefensas y a sus retoños y me costaba horrores mentir y extorsionar. Pero lo curioso del asunto es que (a juzgar por lo que dicen la mayoría de usuarios que han optado por el papel de malos) jugar así no sólo es difícil, también es menos divertido que hacer de bueno.



Tiendo a pensar que es la misma inclinación moral del jugador la que impone el grado de satisfacción que proporciona jugar de una u otra forma. Es decir, que si eres un buen tipo, será difícil que te divierta hacer el mal, aunque sea en un juego. Pero claro, si eso es cierto, ¿qué decir de la catadura moral de un tipo como yo, que siempre elige hacer de malo si se le plantea esa opción?

EL APUNTE

OJO AL PARCHE

Cada vez es más habitual que los juegos que salen al mercado sean parcheados a los pocos días para corregir pequeños desastres. Pero lo que ya no es tan habitual es lo ocurrido con *The Fall: Last Days of Gaia*, que sigue siendo tan injugable como el primer día tras un par de meses en el mercado. Veremos si el parche que lo actualiza a la versión 1.7 disipa la sensación de olvido que padecen los que compraron el juego.

Jugar a rol haciendo el mal no sólo es difícil, también resulta menos divertido que hacer de bueno

DEPORTES

D. VALVERDE

Yo, jugador

Hasta hace poco, nos conformábamos con disfrutar de los juegos en solitario, enfrentándonos de tú a tú contra la deshumanizada (y, en general, torpe) inteligencia artificial del juego. Jugábamos a *FIFA*, a *NBA*, a *Pro Evolution*, memorizábamos los patrones de juego de la IA rival y nos adaptábamos a ellos, repitiendo hasta la saciedad los movimientos que tenían el éxito asegurado y desechando, por ende, todos aquellos que eran más efectistas que efectivos. La IA del rival, pese a los esfuerzos titánicos de los sufridos programadores, mostraba patrones de acción-reacción un tanto acartonados, tornándose predecible al cabo de unas horas de juego. Porque, que nadie lo olvide, incluso los "fallos" o los errores voluntarios de la IA rival no dejaban de ser acciones predeterminadas, un intento fallido de acercarse a las impredecibles reacciones de la mente humana.

Con la llegada del juego on line, las rutinas de la IA rival, de la CPU, ya no son un problema. Los movimientos y las acciones de tu contrincante de carne y hueso son tan imposibles de prever como un uno contra uno contra Ronaldinho. Ahora bien, lo que te seguirá afectando serán las rutinas propias de la programación del juego y que afectan directamente a la jugabilidad, es decir, si siempre e inevitablemente se marca desde un mismo punto del campo con un determinado ángulo de tiro, si siempre funciona el mismo tipo de cabeceo en la salida de los córneres... Hay jugadores que conocen estos puntos débiles, los explotan, les sacan jugo y acaban jugando contra nosotros como lo harían contra la más deshumanizada de las inteligencias artificiales.

EL APUNTE

RED OPTIMIZADA

Gracias a un programita que se llama PES4 Online (de 756 KB), jugar vía Internet a *Pro Evolution Soccer 4* resulta más sencillo y satisfactorio que nunca. A través de sus ventanas de chat, podrás retar a cualquiera de los jugadores visibles o esperar a que cualquiera de ellos te desafíe a ti. Sin duda, una gran noticia dado lo complicado que era encontrar rivales hasta ahora.



Con la llegada del juego on line, las rutinas de la IA rival, de la CPU, ya no son un problema

EL APUNTE

MODIFICA, QUE ALGO QUEDA

Por si faltaban más síntomas del auge imparable del tuning virtual, acaba de confirmarse que *Need for Speed: Underground 2* será el único juego de conducción en que se competirá en los próximos World Cyber Games. La olimpiada oficiosa de los videojuegos, que va a disputarse en Singapur, certifica así algo que ya todos sabíamos: las carreras urbanas en vehículos configurables son el sabor del momento.



Pronto veremos juegos de carreras futuristas que apostarán por la simulación más que por la lógica arcade

CARRERAS

J. FONT

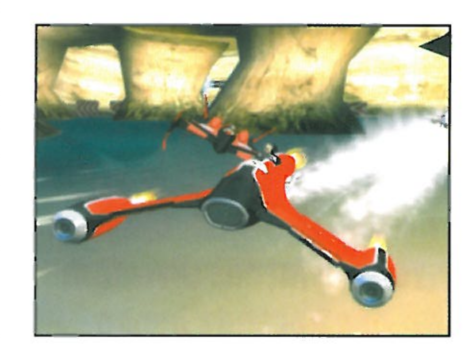
El futuro era esto

Hubo un tiempo (los más veteranos sin duda lo recuerdan) en que un gran porcentaje de juegos de carreras estaban ambientados en el futuro. Y es que George Lucas no inventó las carreras siderales. Lo hicieron juegos como *Powerdrome*, un clásico inicialmente concebido para las plataformas de 16 bits Amiga y Atari ST y que el año pasado fue adaptado a consolas como la PS2 o la Xbox. El siguiente paso va a ser convertirlo a PC. La nueva versión podría estar disponible este verano.

De esta manera, los usuarios de compatibles volveremos a subirnos a un carro del que las consolas nunca se bajan del todo. Y es que, mientras la saga *WipeOut* reina en las plataformas de Sony, los *peceros* nos tendríamos que remontar al nada reciente *P.O.D.* para encontrar un título de características similares y que además suponga un salto cualitativo en el género.

En su día, la aparición de las instrucciones para gráficos MMX dio un gran impulso al género, al mejorar la espectacularidad y sensación de velocidad desatada que producían. Pero la fiebre pasó, y los desarrolladores no parecen muy dispuestos a seguir imaginando bólidos espaciales de una rapidez vertiginosa y física imprevisible.

El salto cualitativo que dará nuevas alas al género va a ser la capacidad para trabajar en posibles sistemas físicos para universos alternativos. Suena visionario, pero pronto veremos juegos de carreras futuristas que apostarán por la simulación (aunque se trate de "simular" algo que no existe) más que por la simple lógica arcade. *Powerdrome* puede ser el primero de esos títulos destinados a traer el futuro de vuelta al presente.



M. A. GONZÁLEZ "GADGET"

SIMULACIÓN

Vuelta a la Guerra Fría

Los simuladores de vuelo están padeciendo en las últimas semanas una serie de turbulencias que casi parecen una vuelta a la lógica de la Guerra Fría. Esta vez no hay amenaza nuclear ni parece inminente una Tercera Guerra Mundial, pero sí se trata de un sordo enfrentamiento entre oriente y occidente con el resto del mundo tomando partido o intentando mantenerse al margen.

Primer asalto: Grumman, tradicional constructora de aviones para la flota aérea de Estados Unidos, ha demandado incomprensiblemente a la compañía de desarrollo rusa Maddox Games por hacer uso sin la pertinente autorización de tres de sus modelos en el simulador de vuelo *Pacific Fighters*. La respuesta del gurú Oleg Maddox ha sido contundente: nunca volverá a representar ningún avión de origen americano en sus creaciones.

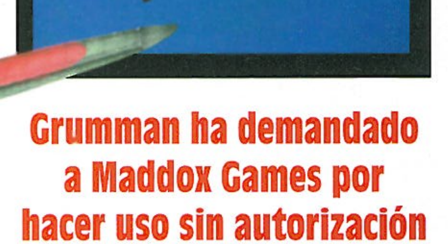
Segundo asalto: un simulador de vuelo con un altísimo nivel de detalle, *Flamming Cliffs*, va a distribuirse sólo en países de la antigua órbita soviética por desavenencias de la desarrolladora rusa Eagle Dynamics con la distribuidora francesa Ubisoft. Así que los aficionados occidentales deberemos conformarnos con descargar de Internet un parche del original *Lock On*.

Lo dicho, guerra fría en toda regla con la simulación de vuelo en primera línea del frente. Y los aficionados, en tierra de nadie, sufrimos desde nuestras frágiles cabinas la *flack* que nos lanzan unos y otros.

EL APUNTE

EN ABRIL, VUELOS MIL

Ya lo dice el refrán, "la primavera la sangre altera". Las hormonas de la simulación andan muy revolucionadas por lo que se avecina: llega la estación de los festivales aéreos de Córdoba (www.motoryalaire.org), las conferencias y presentaciones en L'Aeroteca (www.aeroteca.com) y la Copa Triangular de Acrobacia virtual de la Federació Aèria Catalana (www.federacioaeria.com). No te quejarás de actividades...



Grumman ha demandado a Maddox Games por hacer uso sin autorización de tres de sus modelos

S. SÁNCHEZ

ON LINE

Innovando se pierde la gente

Blizzard siempre gana. Los juegos on line atraviesan un buen momento y no faltan novedades, pero es *World of Warcraft* el que llega y pulveriza récords de usuarios. Era de esperar que atrajese a jugadores procedentes de *Warcraft* y *Diablo* que nunca antes probaron un universo persistente, pero no que lo hiciese de manera tan masiva.

Lo curioso del caso es que están siendo los servidores PvP los que están llenándose primero. Estos servidores han sido tradicionalmente destinados en exclusiva a los combates entre jugadores, algo realmente frustrante para los que quieren subir de nivel con algo de tranquilidad. Muchos han sido los que han ido a parar a estos servidores sólo por seguir a la masa, por aquello de evitar encontrarse con un mundo desierto. Mientras, algunos veteranos, recelosos de las siglas PvP, iniciaron sus andaduras en los servidores normales.

Hasta que se hizo la luz. La clave dei éxito de los servidores PvP de Blizzard es que no son todo lo tradicionales que se podría esperar. En otras palabras, no son exclusivamente PvP, sino que se parecen más a los servidores normales de *Dark Age of Camelot* que a los PvP de toda la vida. Disponen de tres tipos de zonas con niveles de seguridad diferentes, con lo que es posible elegir entre la relativa calma y la batalla campal continua. De esta forma, se consigue que el jugador pueda subir de nivel con cierta protección ante los despiadados y molestos asesinos sin por ello perderse por sistema los espectaculares duelos multitudinarios entre facciones. Una gran idea que sienta todo un precedente a seguir. Lo dicho, Blizzard siempre gana.

EL APUNTE

SE VENDE

Más sobre el éxito sin tregua de Blizzard: ya se han hecho públicas las cifras de ventas de *World of Warcraft* en Europa. El primer día, vendió la friolera de 280.000 unidades, 30.000 más que el día del lanzamiento en Estados Unidos. Además, durante el primer fin de semana las ventas ascendieron a 380.000 unidades, unas cifras extraordinarias para un juego de este género. El sello *Warcraft* parece imparable.



La clave del éxito de los servidores PvP de Blizzard es que no son del todo tradicionales



El software alternativo se propaga por la Red

Son el gran secreto a voces del ocio electrónico, la más exquisita de las flores raras que crecen en la Red. **Software alternativo hecho con poco dinero** y mucha ilusión **por diseñadores amateur** o profesionales desengañados. Tras años transitando por carreteras secundarias, **los juegos independientes piden paso**.

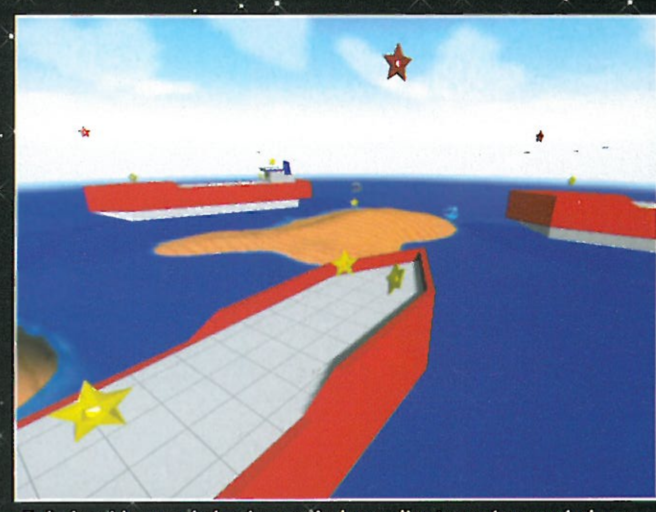
POR G. MASNOU



Siempre ha habido software independiente (es decir, producido al margen de la industria), pero nunca tanto y de tanta calidad como ahora. El auge de Internet como herramienta de intercambio y la proliferación de programas de desarrollo cada vez más accesibles y completos explican este imparable *boom* del desarrollo alternativo y amateur. En la Red, conviven pequeñas compañías semiprofesionales y simples aficionados con nociones de programación. No se trata de sustituir a la industria establecida ni de ponerla en jaque, sólo de dar salida a las inquietudes y el talento de aquellos que no encuentran canales para que sus programas lleguen a las estanterías de las tiendas.



The Battle of Yavin es una muestra de la capacidad creativa del programador español Bruno Marcos.



Orbz ha sido uno de los juegos independientes más premiados y valorados de los últimos años.

Pero, ¿qué son exactamente los juegos independientes? ¿Qué los diferencia del resto? Sin que exista una definición oficial, la etiqueta *indie* agrupa a todos los juegos producidos fuera de la industria. Es decir, en teoría, productos de bajo presupuesto en que trabajan programadores solitarios o pequeños equipos de desarrollo y que se distribuyen por canales alternativos (Internet o venta directa por correo, cuando no, directamente, freeware o shareware).

Raigan Burns, cofundador de la desarrolladora independiente Metanet Software, opina que se trata de un sistema de producción un tanto precario, pero con importantes ventajas: "Basta con ver los organigramas de empresas de desarrollo actuales: en cada sección (inteligencia artificial, juego en red, gráficos...), tienes equipos que constan de un líder y cuatro programadores. Ésta es la receta de la mediocridad segura, ya que ninguno de esos tipos tiene suficiente autonomía ni visión de conjunto, con lo que le resulta imposible innovar". En opinión de Burns, "los juegos *indie* son mucho más creativos e incluso divertidos, porque dejan más espacio para visiones personales y criterios artísticos. En ellos trabajan grupos reducidos de personas y la aportación de cada una de ellas es trascendente y se nota en el resultado final".

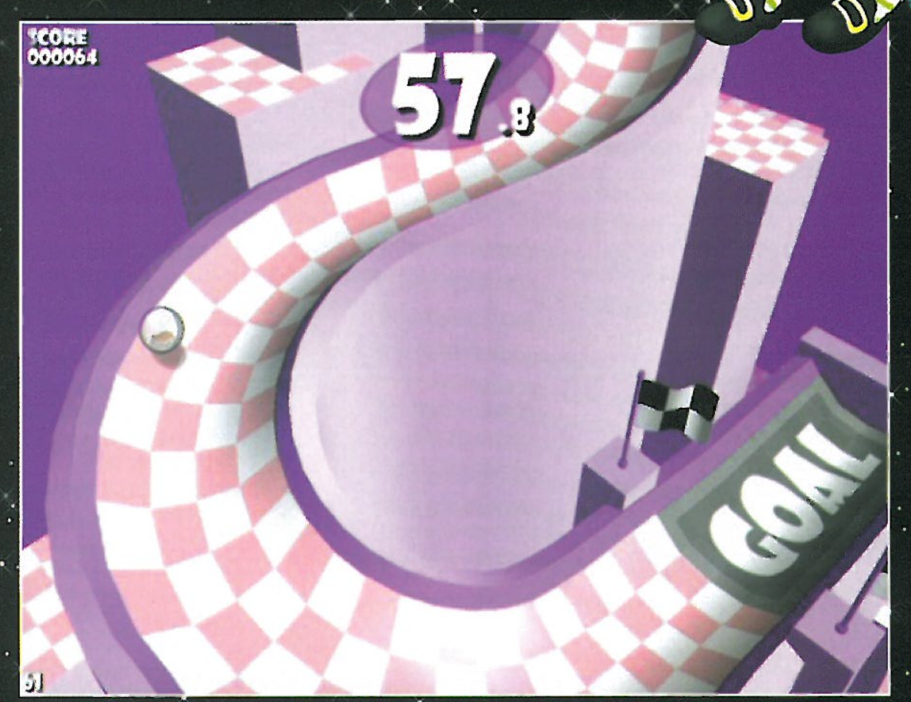
Abundan los programas con vocación arcade y retro, puestas al día de juegos clásicos

Desde otro ángulo

Otra ventaja: al no basarse en criterios de rentabilidad inmediata, no tienen por qué adaptarse a las modas y tendencias dominantes. No dependen de estudios de mercado, sólo de impulsos creativos e ideas en bruto. Chapoteando entre las decenas de novedades que aparecen cada mes en la Red, es posible descubrir títulos que difícilmente serían distribuidos por canales normales. Juegos como *Samarost*, *Doukutsu*, *Hamsterball*, *Orbz* o *N* (la última creación de Metanet Software) conjugan como nadie riesgo, locura y experimentación en busca de nuevos caminos y nuevos lenguajes.

En opinión de Bruno Marcos, desarrollador amateur español, autor de dos juegos de acción espacial inspirados en *Star Wars* (*The Battle of Yavin* y *The Battle of Endor*), el secreto para crear un título original radica en ser fiel a uno mismo: "Lo más importante es que se haga por pura pasión y no para obtener beneficios,

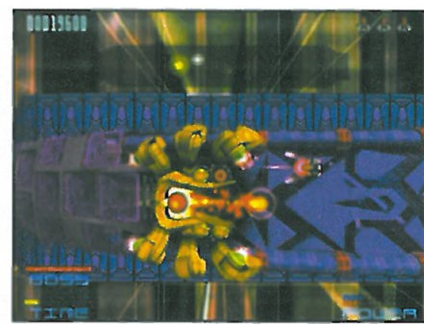
La mayoría de juegos independientes se inspiran en éxitos pretéritos.



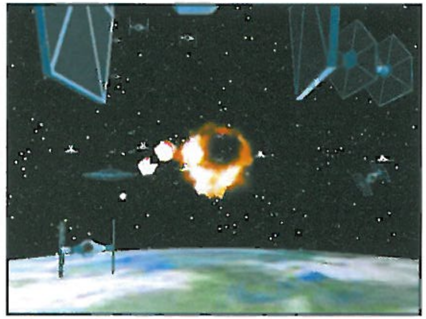
Hamsterball, de Rapitsoft. ¿El reverso inteligente de los juegos de plataformas?



Los japoneses también hacen juegos *indies*. Como el impresionante *Doukutsu*.



Éste fue el primer éxito de PomPom Studios: *Space Tripper*.



The Battle of Endor es otro de los clásicos de Bruno Marcos.

ya sean económicos o de promoción personal. Si no, es más que probable que acabe resultando mediocre". Marcos tiene su propio decálogo del desarrollador independiente: "Hay que creer en la idea que se intenta desarrollar y apostar sólo por el tipo de juegos que disfrutaríamos jugando. Si no crees en lo que haces, acabarás desechando la idea con la consiguiente pérdida de tiempo... y de dinero".

Está pasión por el "haz lo que te dé la gana" tiene también sus inconvenientes. El núcleo duro de los que dedican su tiempo libre a programar está formado principalmente por gente que ronda los 30 años, jóvenes veteranos que vivieron el auge de los videojuegos de mediados y finales de los 80 y sienten una cierta conexión emocional con esa época. Por eso, abundan los programas con vocación arcade y retro, puestas al día cargadas de caspa y morriña de juegos que disfrutaron en su día y que aún disfrutan en la actualidad.

Miles Visman, cofundador de PomPom Games y programador de clásicos independientes como *Mutant Storm* y *Space Tripper*, cuestiona la utilidad de estar mirando constantemente al pasado: "Si diseñas juegos basados en antiguos éxitos ajenos como *Space Invaders*, *Bomb Jack*, *Asteroids* o *Pac-Man*, ¿dónde quedan la independencia y la innovación? No es ésa mi idea de trabajar sin restricciones y hacer exactamente el tipo de juego que te apetece".

Mamá, quiero ser *indie*

Hay que añadir que al menos uno de cada tres desarrolladores "independientes" lleva en su interior a un aspirante a profesional de la industria. Incluso algunos que ya están de vuelta, que probaron suerte en grandes compañías y ahora

LA ÉLITE INDEPENDIENTE

Hay muchas más, pero estas cuatro pequeñas compañías están entre lo mejor del desarrollo independiente internacional. Sígueles la pista, te sorprenderá comprobar de qué son capaces.

BLACKEYE SOFTWARE

En 1996, dos excéntricos adolescentes norteamericanos aunaron esfuerzos para dar forma a Blackeye Software, compañía de desarrollo freeware que hoy tiene cuatro excelentes títulos en su haber: *Quibble Race*, *Eternal Daughter*, *Mean Cuisine* y *Diabolika 2*. A destacar el talento de uno de sus componentes, Derek Yu, programador, ilustrador y amante de *Street Fighter 2* y cuyo trabajo, vida y milagros se pueden admirar en www.ocf.berkeley.edu/~derekyu.

SU MEJOR JUEGO: ETERNAL DAUGHTER

Un juego de acción y plataformas de estética manga y cuya jugabilidad se inspira en gran medida en *Metroid*. Control intuitivo, mecánica desafiante, diseño de niveles innovador, enemigos originales y, por encima de todo, adicción.

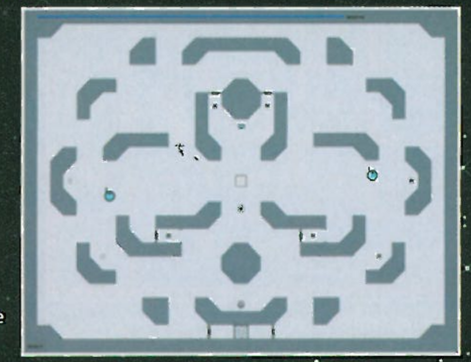


METANET SOFTWARE

Fundada en el 2001 en Totonto por Raigan Burns y Mare Shepppard, el objetivo que persigue Metanet Software no es otro que "crear juegos divertidos, innovadores y únicos". Su página web (www.harveycartel.org/metanet) incluye, además de información sobre *N*, su único juego editado hasta la fecha, una serie de completos tutoriales sobre la detección de impactos y la simulación de algoritmos utilizados en *N*.

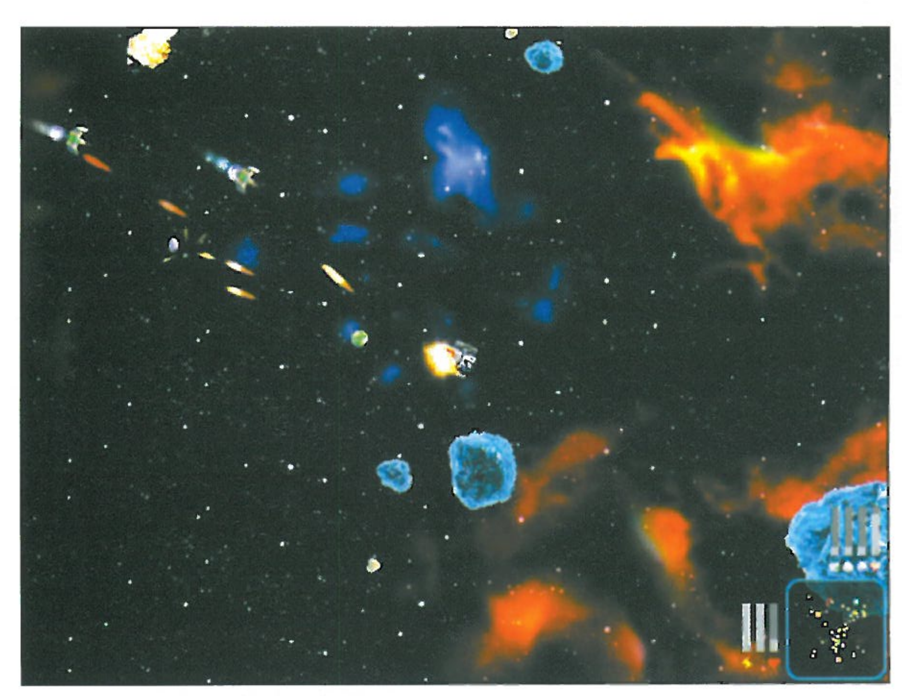
SU MEJOR JUEGO: N

Un título de plataformas en la línea del viejo *Lode Runner*. Sin potenciadores, sin enemigos a los que matar y con una serie de puzzles que hay que superar teniendo en cuenta las peculiares leyes físicas que imperan en cada nivel. Incluye un editor de niveles.








Farscape ofrece diversión inmediata sin grandes alardes.


Samarost es una de las aventuras de apuntar y hacer clic más atractivas en años.

trabajan por libre en proyectos de poca envergadura.

Entre estos últimos, destacan los británicos Michael Michael y el ya citado Miles Visman, que invirtieron el finiquito de la compañía en que trabajaron durante cinco años en crear PomPom Games. Visman resume así su experiencia: "Todos hemos oído cientos de horribles historias sobre lo que supone trabajar para la industria, y la nuestra no difiere mucho de todas las demás. Problemas con los plazos, problemas con el editor, presiones, "estás despedido"... Trabajar para una gran compañía tenía su gracia desde un punto de vista, digamos, social, pero ahora estamos en PomPom y hacemos lo que nos da la gana. Tal vez por ello no tenemos un céntimo...".

En algo sí coinciden casi todos los desarrolladores independientes: esto no da de comer

En algo sí coinciden casi todos los desarrolladores independientes: esto no da de comer. Aunque Internet permite que las pequeñas compañías distribuyan su juego sin costes adicionales, lo cierto es que lo recaudado no suele dar ni para pipas. Las 10.000 descargas de *Mutant Storm* o las 60.000 de *Starscape* (un original matamarcianos a cargo de la desarrolladora Moonpod) pueden considerarse un discreto éxito, pero no permiten a los autores de estos juegos vivir exclusivamente de la programación.

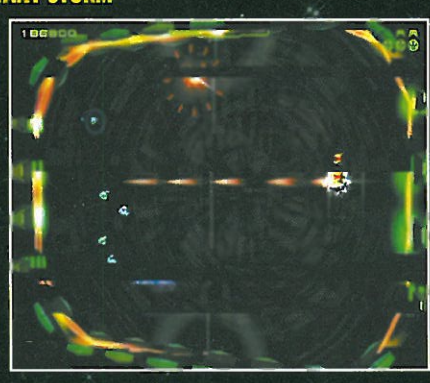
De cara el futuro, la mayoría se muestran dispuestos a aunar fuerzas creando pequeñas agrupaciones de desarrolladores. Tal vez eso les permita editar productos de calidad aún superior a un precio razonable. Parece factible, aunque Miles Visman lo tiene claro: "Si los juegos *indie* se hiciesen populares por alguna razón, los inversores se interesarían por ellos y no tardarían nada en dejar de ser *indies*".

POMPOM SOFTWARE

Tal vez la mejor desarrolladora independiente de la actualidad. Formada por el grafista y músico Michael Michael y el codificador Miles Visman, PomPom Software cuenta sus creaciones por éxitos. Tanto *Space Tripper* como *Mutant Storm* han recibido el beneplácito de la crítica y de los jugadores gracias a su acabado profesional, una estética rompedora y a una mecánica que ofrece diversión inmediata.

SU MEJOR JUEGO: MUTANT STORM

Un claustrofóbico matamarcianos en el que se trata de liquidar sin remilgos a los extraños alien que pueblan sus 89 niveles. El ritmo endiablado, el exquisito control a golpe de ratón más teclado y la originalidad de los potenciadores harán que no te puedas despegar de él en meses.



CHRONIC LOGIC

Todo empezó a finales del 2000, cuando Alex Austin decidió poner a prueba un motor físico que él mismo había desarrollado utilizándolo como base para un juego de construcción de puentes, *Bridge Builder*. Las buenas críticas y premios recibidos y el elevado número de descargas hicieron que Alex se asociase con su amigo Ben Nichols para formar su propia compañía. Y es que todo es ponerse manos a la obra.

SU MEJOR JUEGO: GISH

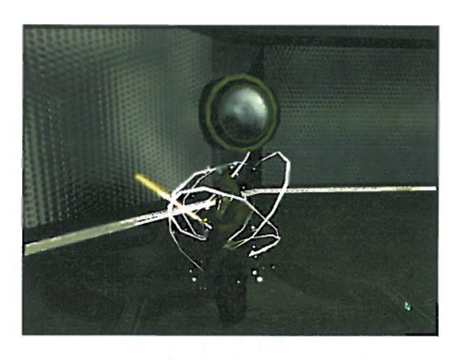
Plataformas y acción se dan cita en este título protagonizado por una simpática mancha de alquitrán con la habilidad de endurecer o ablandar su cuerpo en función del obstáculo que tenga que superar. *Gish* fue finalista en la última edición del Independent Games Festival.





CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

La epopeya galáctica por naturaleza **es, más que un juego, dos** juegos en uno. Tú eliges: **puedes ser una especie de monje franciscano** de bondad infinita **o un servidor del mal** sin vergüenza ni escrúpulos. Elijas lo que elijas, **puedes contar con nuestra ayuda**.



EL CAMINO DE LA LUZ

Guardianes de la paz y la justicia en la galaxia, los Caballeros Jedi deben hacer un esfuerzo de voluntad para resistir al influjo del Reverso Tenebroso. Firmes, disciplinados y carentes de emociones, los Jedis tienen una austera vida de dedicación exclusiva a su causa. Si éste es el camino que has elegido, aquí te ayudaremos a conseguirlo.

CONSEJOS GENERALES

El objetivo de esta guía es conseguir un Maestro Jedi lo más poderoso posible. Elegimos esta clase de prestigio por ser la que mejor se complementa con los demás personajes que conformarán tu grupo. La elección inicial del personaje debe ser Consejero Jedi. Esto te asegurará un progreso inigualable en el poder de la Fuerza. Es recomendable ir aumentando la sabiduría en cada paso de nivel.

Jugar con este tipo de personajes exige ser algo más reflexivo en tus acciones. Las habilidades y las dotes no avanzan a gran velocidad y hasta que consigas nivel aceptable en el manejo de la fuerza, los combates deben ser tu último recurso. Aprovecha que con un jugador de este tipo se abrirán nuevas líneas de diálogos muy acertadas y convenientes.

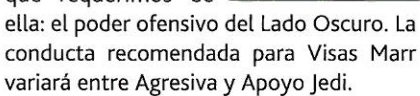
Los poderes del Lado Oscuro (más ofensivos) tendrán una penalización severa para un jugador de este tipo. Para paliar esto, es recomendable invertir varias mejoras en el carisma. Las habilidades estrella del Maestro Jedi son: Percepción, Persuadir (si has optado por el carisma) y Curar heridas.

GRUPO IDEAL

No existe un grupo fijo ideal para todas las situaciones que se dan en *Caballeros II*. Las circunstancias son las que dictarán qué dos personajes deben acompañar a tu Maestro Jedi en los diferentes planetas. Debes tener en cuenta que las decisiones que vayas tomando influirán en el tipo de compañeros de que dispondrás. Como grupo base, te recomendamos éste:

VISAS MARR

Este personaje puede despertar nuestra desconfianza por su oscuro pasado. Pero es justamente eso lo que requerimos de ella: el poder ofensivo del Lado Oscuro. La conducta recomendada para Visas Marr variará entre Agresiva y Apoyo Jedi.



ATTON RAND

Salvando a la misteriosa Kreia, Atton será el primero que se incorporará a nuestra causa. Es especialmente útil a la hora de arreglar cosas. Es conveniente especializarle en demoliciones e informática. La conducta variará entre Granadero y A Distancia.

COMBATE Y EQUIPO

Los primeros pasos con este personaje pueden ser un infierno dada su escasa pericia con las armas y limitada vitalidad. Así que lucha sólo lo imprescindible, busca posibles caminos alternativos que te eviten enfrentamientos con los enemigos. Buscar puntos de control de droides, intentar persuadir a enemigos potencialmente peligrosos o pasar desapercibido deben ser tus armas si quieres sobrevivir.

En el caso de que la lucha sea inevitable, mantén a tu personaje lejos de los puntos calientes de la refriega. Si ya tiene poder de la Fuerza suficiente, dedícate a vigilar la vitalidad de tu grupo y usa con prudencia tus recursos ofensivos. Recuerda que los poderes más potentes están del Lado Oscuro y que su uso te mermará considerablemente los puntos de Fuerza. Como no podía ser de otra forma, el sable de luz y la túnica son todo el equipo que un Jedi necesita. Abstente de usar sables dobles y armas a dos manos.

CÓMO SER UN BUEN MAESTRO JEDI

MUÉSTRATE CONCILIADOR

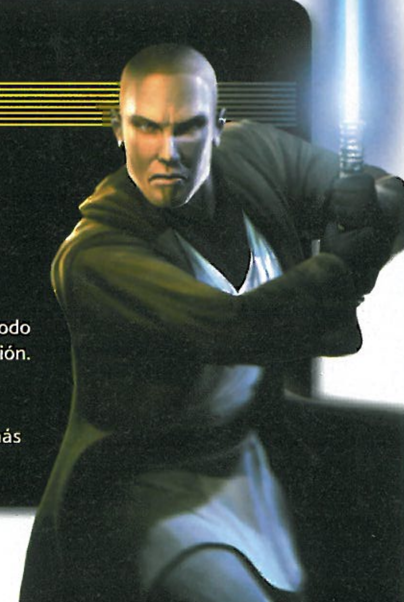
La influencia sobre los miembros de tu grupo es importante. Estate atento a sus opiniones y no menoscabes sus apreciaciones y sugerencias.

SÉ UN BUEN SAMARITANO

Es duro, pero un buen Jedi debe ayudar desinteresadamente a todo aquel que se lo pida. No pidas recompensas ni uses la intimidación.

SÉ BENÉVOLO

Perdona la vida a tus enemigos caídos. Piensa que hasta el más vil de los sith puede tener redención.



EL REVERSO TENEBROSO

Convertirse en un Asesino Sith no es tarea sencilla. Prescindir del apego a tus semejantes, desprenderse de escrúpulos morales y convertirse en una máquina de matar solo está al alcance de unos pocos. Pero tú has elegido este camino, así que vamos a ello.

al enemigo cuerpo a cuerpo. Céntrate en localizar al enemigo más peligroso del grupo. Vigila constantemente la forma de tu sable de luz. Es habitual llevarlo en Niman. En tus enfrentamientos con los Jedis del Consejo, usa Soresu y Shien como formas del sable de luz.



CONSEJOS GENERALES

Vas a ser un Asesino Sith. Estos personajes son avezados combatientes y extremadamente duchos con los poderes de la fuerza. Se trata de la clase de personajes más letal en combate, la más indicada para resolver los problemas basándose en la fuerza bruta.

Hasta llegar a la elección de la clase de prestigio, debes centrarte en mejorar los atributos ligados al combate (vigor y constitución). Cuando ya seas un Asesino Sith, también debes incrementar la sabiduría para potenciar así todo lo relacionado con los poderes de la Fuerza. También sería interesante conseguir un buen nivel de destreza, ya que de este atributo depende tu defensa en combate.

Evita usar poderes del lado bueno. Consumen demasiada Fuerza y existen otros personajes que pueden dedicarse a estos menesteres por ti. Encara siempre



GRUPO IDEAL

Es conveniente contar en todo momento con un Jedi en tu grupo. No llegarás a tener demasiada afinidad con él, pero sí te otorgará todas las opciones de curación inherentes a su orden. Por el interés te quiero, Andrés, dicen. El tercer miembro debe variar según la situación. Para momentos de exploración, Bao Dur es el indicado. En situaciones de combate lo deberías alternar con HK-47 o Mandalore. El grupo estándar debe asemejarse al siguiente:

KREIA



Imprescindible. Úsala tanto como puedas. Es el complemento perfecto para tu Asesino Sith. Su conducta recomendada es Apoyo Jedi. Toma el control de Kreia en combate para vigilar su gasto de poderes de la Fuerza.

BAO DUR



Éste es más intercambiable. En combate existen opciones mejores, pero si necesitas un experto en habilidades que requieran el uso de la inteligencia, éste es tu hombre. Úsalo como granadero o apoyando al Jedi.

COMBATE Y EQUITACIÓN

Vigila constantemente la posición de tu sable en combate. Es conveniente dejar la pausa de inicio de combate durante el primer tercio del juego. De esta manera, evitas que entren en la refriega grandes cantidades de enemigos. Mantén a un personaje cubriendo al Sith y a otro atacando a distancia. Este tipo de personajes no son muy duchos en defensa y necesitarán de toda la ayuda de sus compañeros para no salir demasiado mal parados en los combates.

Cuando tengas disponible el poder de drenar vida, úsalo masivamente. De esta manera, al tiempo que acabas con tu enemigo, regeneras tus puntos de vida. Hay que tener en cuenta en todo momento que los personajes duchos en la Fuerza disponen de tiradas de resistencia menores para ataques de este tipo. Con estos personajes céntrate en el sable.



El sable de doble hoja es lo más indicado para los Asesinos Sith. Su uso aumenta la agresividad del ataque. Si usas armaduras, no podrás utilizar los poderes de la Fuerza. En cualquier caso, es interesante llevar una en el inventario para combates en los que no vayas a hacer uso de la Fuerza.



CÓMO SER UN DESPIADADO ASESINO SITH

NO MUESTRES CLEMENCIA

Un enemigo caído no es digno de seguir con vida. Si le perdonas la vida, puede ser una amenaza en el futuro.

LUCHA PARA TI

No entres en conflictos de los que no salgas beneficiado. No hagas favores gratis y no hagas caso a ningún tipo de súplica. Los débiles no merecen tu ayuda.

OLVÍDATE DE LOS ESCRÚPULOS

Juega a dos bandas, extorsiona, amenaza. Usa tu poder sólo para beneficiarte y no luches por ninguna causa que no sea la tuya.

ARMIES OF EXIGO

Un juego al más puro estilo *StarCraft* en el que tendrás que aprender a manejarte con tres facciones a cuál más rarita y pejiguera. En esta pequeña guía, te damos una serie de indicaciones para que conozcas los entresijos de cada una de las razas.

Conocer al detalle las características de la facción que has elegido es una de las claves de este juego. En un primer contacto, tal vez sea el Imperio la más intuitiva, porque permite jugar al estilo de juegos tan populares como *Warcraft*, pero las otras dos tienen una serie de peculiaridades a las que cuesta acostumbrarse. Manejarlas de manera convencional sería un verdadero suicidio. A continuación, te ofrecemos unas cuantas claves para que sepas lo que tienes entre manos.

EL IMPERIO

1 Las huestes del Imperio están formadas por humanos, elfos, gnomos y enanos, es decir, personajes de carne y hueso. Esta facción es la que dispone de mayor número de unidades y algunas de ellas son las más poderosas del juego. El problema es que crear máquinas de matar así resulta caro y es un proceso lento. Al menos, su forma de proceder te resultará familiar.



2 Los campesinos imperiales son los encargados de recolectar oro, madera y gemas y, además, reparan las estructuras, incluidas las armas de asedio. Puedes asignarles tareas y coordinarlos para que trabajen en equipo. Bien organizados, dejarán las tareas de recolección para reparar edificios o armas cercanas y volverán al tajo una vez finalizada la reparación.

3 Relacionar las unidades con los edificios no supondrá un esfuerzo extra. El Imperio utiliza granjas para aumentar el límite de población y usa los cuarteles para crear unidades. Este último edificio se puede mejorar para que cree las unidades a pares. Además, la facción dispone de torres de vigilancia y defensivas a las que puedes encaramar arqueros para mejorar su efectividad.

4 Durante los combates, las unidades ganan experiencia, lo que hace que valga mucho la pena conservarlas. Cuando dispongas de grupos muy baqueteados, verás que pueden resolver batallas con relativa facilidad. Las unidades con mucha experiencia tienen un aura que las rodea, y ésta afecta positivamente a las unidades cercanas. Las auras potencian características como la fortaleza, la velocidad, la habilidad o la absorción.



5 Una de las unidades de los elfos, la Dríada, puede convertirse en invisible, algo muy útil para reconocer el terreno. Además, puede encantar al enemigo para dejarlo sin poder o invocar al oso terrible para que realice ataques devastadores. Las unidades aéreas son su punto más flaco. Los Fénix atacan sólo a unidades aéreas colisionando contra ellas. La Ave de vapor es el único artilugio capaz de atacar desde el aire lanzando barriles de pólvora. Es muy vulnerable, así que mejor será que la emplees como unidad de apoyo a tus unidades de tierra.

6 El modo ideal de mover a las huestes terrestres del Imperio consiste en combinar grupos con arqueros, piqueros y espadachines. Aguantar la posición les confiere cierta ventaja. Una catapulta a sus espaldas te permitirá mejorar los asedios. Los caballeros son muy rápidos y resultan ideales para rodear al enemigo o atacar a las unidades de largo alcance enemigas. También puedes utilizar los transportes aéreos para dejar caballeros tras las líneas enemigas, donde pueden causar estragos.

7 Esta facción accede al subsuelo a través de obras de ingeniería minera. Sus unidades pueden entrar y salir de ese mundo subterráneo por diferentes puntos, lo que facilita los ataques sorpresa. Para llevar a cabo el más nocivo de sus conjuros, la Furia de los ancestros, deberás construir una torre de Obsidiana e investigar el conjuro. Una vez obtenido, podrás cargarlo en este mismo edificio y lanzarlo con alguno de tus magos. El conjuro destruye unidades y enemigos tanto de la superficie como del subsuelo.



LOS CAÍDOS

1 Una facción formada por elfos oscuros, caballeros caídos y criaturas imaginarias del submundo como insectos de grandes proporciones. Esta raza hace distinción entre las unidades recolectoras y las encargadas de construir los edificios. De lo primero se encargan los cosechadores, que recolectan madera y excavan minas para extraer gemas y oro. Los invocadores se encargan de la edificación de los edificios. Además, de su número depende la cantidad de unidades de las que dispondrás en la partida.



2 Los caídos deben construir su campamento en tierra previamente corrompida. Eso les limita un poco a la hora de crear más de un asentamiento, ya que pierden tiempo corrompiendo el entorno. Pero si lo consiguen y pueden edificar sus Agujas de rayo, apartarlos de ahí será complicado. Estas torres de defensa atacan tanto a unidades terrestres como aéreas. Son baratas de construir y el daño que inflingen es severo. Así que atacar una de sus bases a las primeras de cambio es un suicidio. Además, las unidades de los caídos se regeneran cuando se encuentran en terreno deformado.

3 Una de las bazas de esta facción es la capacidad de mutación de sus unidades. Por ejemplo, el Aguijoneador de la colmena puede pasar de unidad terrestre a aérea. El Invocador también puede convertirse en un Caminante del vacío. Esta transformación les permite abrir portales dimensionales. Otra unidad relevante son los buscadores, invisibles y con capacidad para explorar los movimientos enemigos. Además, infectan al enemigo desde el subsuelo.

4 El Vengador es la unidad de asedio. Es inmune a los conjuros y resistente a los ataques, y puede destruir zonas boscosas y reducir los edificios enemigos con letal eficacia. La mejor unidad ofensiva de este ejército de espectros es el Acechador, que siembra la destrucción a su paso. Además, puede ralentizar el ataque de unidades de largo alcance enemigas. Junto él, encontrarás al versátil Contemplador, que ataca tanto a unidades aéreas como terrestres.

5 Jugando con esta facción, es importante desarrollar las tecnologías y construir los edificios rápidamente. De lo contrario, apenas podrás alejarte de tu casi inexpugnable base. Las unidades de los caídos ganan experiencia de manera colectiva una vez has construido una Trampa de almas. Eso supone, en la práctica, que todas las unidades del mismo tipo tienen la misma experiencia independientemente del tiempo que lleven creadas o de las veces que hayan entrado en combate. Además de experiencia, las unidades aumentan sus puntos de impacto. El ataque principal de los caídos es la Descomposición, que tiene los mismos efectos que la Furia de los ancestros. La tienes que desarrollar en la Trampa de almas y la lanzan los Caminantes del vacío.

LAS BESTIAS

1 Un brutal conglomerado de trolls, ogros, hombres lagarto y otras bestiezuelas de mala vida. Su punto fuerte es la fortaleza de sus unidades. Son las que más daño inflingen a su adversario en las luchas cuerpo a cuerpo. Además, ganan experiencia de manera individual, con lo que su daño en los ataques aumenta. A diferencia de los humanos, carecen de auras que permitan compartir la experiencia obtenida con unidades cercanas.



2 Curar unidades tampoco es nada fácil, así que debes preservarlas al máximo y atacar sólo si dispones de grupos numerosos. En este sentido, resulta especialmente útil el Demonio. Este personaje es capaz de abrir un acceso al Infierno para que aparezcan diablillos. Una vez ha fallecido, puedes utilizar el hechizo Desconvocar. Provocará una explosión que dañará a las unidades cercanas.

3 Pero si buscas daño masivo, nada como la poderosas Lluvia ígnea. Una vez desarrollada, podrás cargarla en el edificio Boca del infierno. Precisa de algo de tiempo para concretarse, pero si le echas paciencia, podrás acumular hasta tres cargas. Los encargados de lanzarlas son los brujos. Una lluvia de fuego arrasará unidades y edificios en unos cuantos píxeles a la redonda.



4 Para poder crear unidades, las bestias precisan de la carne de los Boro. Estas despensas con patas también pueden atacar, aunque el suyo es un ataque débil. Los trasgos pueden montarlos y llevarlos al campo de batalla. Algunas unidades pueden mutar y volverse más poderosas. Es el caso de los Siervos, una especie en la que los peones pueden convertirse en guerreros básicos y, después del ataque, volver a su anterior estado. Si a esto le añades los tótems, defender tu base es algo más cómodo.

5 Para atacar la base enemiga, el principal problema tal vez sea que carecerás de armas de asedio propiamente dichas. Si se trata de demoler, nada como unos ogros y su golpe aplastante, aunque son muy vulnerables a los ataques aéreos. Una compañía de cazadores trasgo los puede proteger.

6 Esta raza dispone de poderosas unidades aéreas con capacidad de ataque, así que deberías convertirte en el rey de los cielos y de los ataques sorpresa.





GOTHIC II

¿Aún no tienes muy claro a qué gremio debes unirte? ¿Te tienta más de una profesión **y no sabes por cuál decidirte**? No te apures, **desde estas líneas te proponemos un curso** intensivo para que sepas hacia dónde debes enfocar tu futuro profesional. **De ti depende**.

Son tres los gremios presentes en *Gothic II*. Lo primero que debes decidir es a cuál de ellos te unes, y de esta decisión depende el curso de las misiones, el desarrollo del personaje e incluso el estilo de juego a adoptar. Hay que tener en cuenta que sólo puedes pertenecer a un gremio y no hay marcha atrás en cuanto eliges uno.

Para los jugadores más novatos, recomendamos el gremio de los paladines. Su desarrollo y sus misiones enlazan perfectamente con la aventura principal y su dificultad está muy bien equilibrada a lo largo del juego. Los magos son sólo recomendables para aquellos que quieran empezar pasándolas moradas para después, mucho más adelante, disponer de un personaje poderoso.

PALADINES

1 Es la primera opción que se nos presenta. Los paladines son la clase de jugador más equilibrada. Combina en un solo personaje aspectos de guerrero y de mago en igualdad de condiciones. Los atributos más interesantes a desarrollar son, en un principio, destreza y fuerza.

2 Las armas más indicadas para este tipo de personajes son aquellas que se usan con las dos manos. Al paladín, la magia le llega con el juego ya bastante avanzado. Tienen dos tipos de conjuros, los de regeneración y los de ataque.

DETALLES A RECORDAR

- Son los personajes que mejores armaduras encontrarán.
- Se abren paso sin problemas en la parte inicial del juego.
- La magia les llega algo tarde y su uso les resulta muy costoso.



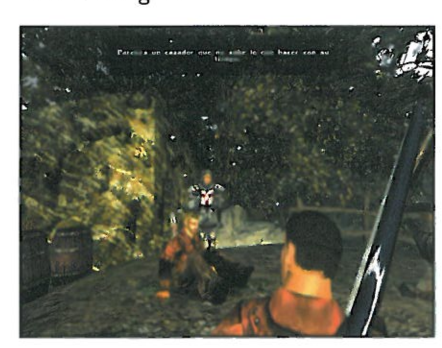
MERCENARIOS

1 Son los mejores guerreros del juego. Para entrar en este gremio, debes superar primero una serie de misiones de iniciación. El atributo principal de estos personajes debe ser la fuerza, pero también pueden llegar a ser excelentes arqueros si inviertes puntos en destreza.

2 En lo referente a las armas, las que sean a dos manos y todas aquellas para usar a distancia resultan ideales para los diestros y belicosos miembros de este gremio.

DETALLES A RECORDAR

- Son los personajes que mejores armas pueden usar durante el juego.
- Tienen acceso fácil a los mejores entrenadores.
- No pueden usar nada que exija conocimientos mágicos.



MAGOS

1 Sin duda, el camino más complicado de los tres posibles. Los novicios tendrán que pasar una serie de pruebas que concluirán con la denominada Prueba de Fuego. Una vez superada, serás miembro de pleno derecho de este gremio.

2 El maná es el atributo más importante de los magos. Si quieres que tu personaje pueda usar armas, empieza desarrollando las habilidades relacionadas con el ataque cuando aún seas un novicio. Por entonces, su coste aún será normal.

3 Los puntos de daño son el talón de Aquiles de los magos. Compensa esta debilidad vía pociones o magia. El resto de los atributos pueden incrementarse con relativa normalidad, aunque tu progresión como mago interfiere con ellos. Sus armas



preferidas suelen ser espadas livianas y armas arrojadizas. La magia pronto compensará su debilidad armamentística.

DETALLES A RECORDAR

- Hacia el final del juego, son los personajes más poderosos.
- Tienen las búsquedas más interesantes y el desarrollo más variado.
- El arranque del juego es un infierno.

LOS CÓDIGOS

Durante la partida, pulsa **C** e introduce a continuación la palabra **marvin**. Vuelve a pulsar **C** y luego **F2** para que aparezca la consola. Ahora ya puedes introducir cualquiera de los códigos que te ofrecemos.

cheat full
Curación total

cheat god
Modo Dios

edit abilities
Modifica las habilidades

set time
Cambia el tiempo del juego

first person
Visión en primera persona

Insert X
Consigues el objeto indicado (sustituir X por el nombre del objeto)

insert gold
1.000 de oro

invisible
Te hace invisible

goto waypoint X
Te lleva a donde elijas (sustituir X por el nombre del lugar*)

*Aquí tienes algunos de los puntos a los que puedes ir: Lighthouse, sheep, wolf, fire, xardas, warg, draconian, firegolem, start.

HEARTS OF IRON II

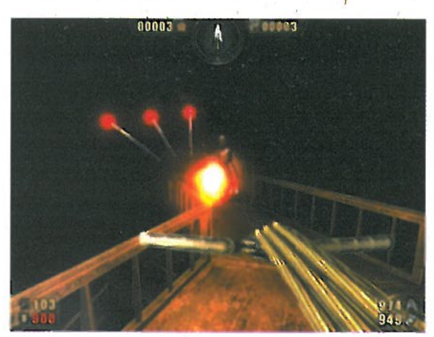
Activar los trucos de este juego no podía ser más sencillo: basta con que pulses F12 e introduzcas cualquiera de los códigos que te ofrecemos a continuación.

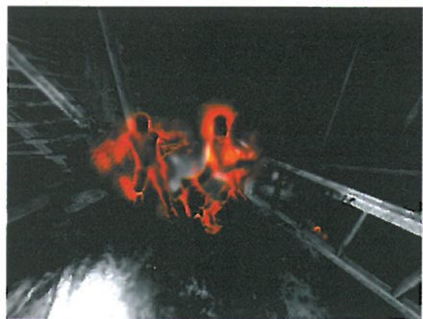
dissent	+25% de disensión
supplies	+5.000 suministros
transports	+100 transportes
escorts	+100 escoltas
robespierre	Emprender cualquier reforma
nuke	+1 bomba atómica
energy	+5.000 energía
metal	+5.000 metal
rubber	+5.000 materiales raros
oil	+5.000 petróleo
money	+500 dinero
manpower	+500 recursos humanos
difrules	Activar/desactivar modo divinidad
notwar	La IA no declara la guerra
norevolts	Activar/desactivar rebeldes
nolimit	Activar/desactivar límite de tropas
Nofog	Activar/desactivar velo
showxy	Mostrar/ocultar coordenadas
showid	Mostrar/ocultar número de provincia



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Pulsa el botón º (está a la izquierda del número 1) para activar la consola. Después, introduce cualquiera de los códigos que te indicamos. Ten en cuenta que estos trucos sólo funcionan en los niveles de dificultad Fantasía e Insomnio. En los otros, toca avanzar a pelo.





pkweapons	Todas las armas
pkgold	Un montón de oro
pkammo	Toda la munición
pkpower	Vida y munición al máximo
Pkkeepbodies	Los cuerpos no desaparecen
pkkeepdecals	Texturas superpuestas
pkdemon	Te conviertes en demonio
pkweakenemies	Todos los enemigos con 1 punto de vida
Pkalwaysgib	Despedazamiento excesivo
Pkgod	Invulnerabilidad
pkhaste	Rapidez
pkweaponmodifier	Modificador de armas
crosshair X	Cambia el punto de mira (sustituir X por un número entre 1 y 32)
name X	Cambiar tu nombre (sustituir X por lo que quieras)
fov X	Zoom (sustituir X por un número entre 0 y 255)
hudsize X	Tamaño del menú (sustituir X por un número entre 0 y 3)
msensitivity X	Sensibilidad del ratón (sustituir X por un número entre 0 y 200)

LOS SIMS 2

Para desplegar el menú de trucos y poder introducir en él los códigos de la lista que te ofrecemos a continuación, debes pulsar **Control** + **Mayúsculas** + **C**.

motherlode'	Consigues 50.000 simoleones
expand	Expande o contrae las ventanas
kaching	1.000 monedas
moveobjects (on/off)	Para activar o eliminar objetos
aging off	Suprime el envejecimiento
aging on	Vuelve a activar el envejecimiento
help –all	Aparece la lista de trucos
exit	Cierras la consola de trucos

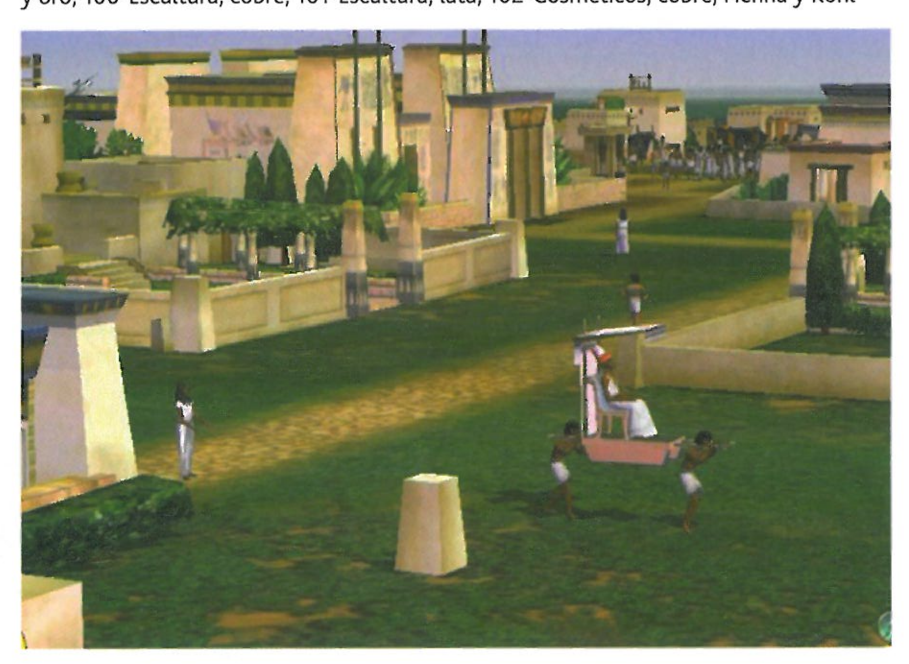


IMMORTAL CITIES: LOS NIÑOS DEL NILO

Para introducir un código, tienes que pulsar **Enter** durante el juego. Para que los trucos que afectan a los edificios funcionen, primero debes seleccionar la construcción deseada y después introducir el código. Ten en cuenta que únicamente funcionarán si seleccionas un solo edificio cada vez. También debes saber que si utilizas trucos para completar los escenarios se te penalizará en la puntuación global, así que tú verás si vale o no la pena.

Amun	Muestra una lista de todos los trucos
Anubis [nombre del jugador]	Mata todas las unidades de dicho jugador
Bast [número del recurso] [cantidad]	Crea un área de almacenaje y la llena de recursos
Hapi	Restablece la vida de las unidades al máximo
Isis [número del recurso] [cantidad]	Quita dicho recurso al edificio seleccionado
Ptah [número del recurso] [cantidad]	Añade recursos* al edificio seleccionado
Ma'at	Redistribuye la comida como si hubiera cosecha
Osiris	Todos los recursos del edificio al máximo
Thoth	Victoria automática
Set	Derrota automática
Worship [coordenada X] [Coordenada Y]	Mueve la cámara a dicha posición

*Aquí tienes a qué número se corresponde cada recurso:
2-Trigo; 3-Madera; 4-Piedra caliza fina; 5-Oro; 6-Ladrillos y paja; 7-Piedra caliza; 9-Cañas, papiro; 10-Arcilla; 11-Paja; 14-Esmeraldas; 15-Lino; 16-Cobre; 17-Lata; 19-Aceite; 22-Henna; 23-Cebada; 24-Lechuga; 25-Cebollas; 26-Ternera; 27-Pescado; 28-Ave; 29-Uvas; 30-Granadas; 32-Dátiles; 33-Juncos; 34-Cuero; 35-Cuarzo; 36-Turquesa; 37-Flores; 39-Juncos; 40-Canastas; 41-Cerámica; 43-Cosméticos; 44-Perfume, Henna; 45-Sandalia, junco; 46-Papiro; 47-Escultura, arcilla; 48-Joyería, esmeralda; 49-Muebles, cañas; 50-Incienso; 51-Especias; 52-Monos; 53-Pieles; 55-Armadura; 57-Joyería, turquesa; 58-Muebles, acacia; 59-Escultura, basalto; 60-Joyería, cerámica vidriada; 61-Kopesh; 62-Armas; 63-Ladrillos, cañas; 64-Ladrillos, juncos; 65-Joyería, oro; 66-Pan, cebada; 67-Vino, dátiles; 68-Vino, granada; 69-Vino, higo; 70-Cerveza; 71-Pan, trigo; 72-Joyería, turquesa y esmeralda; 73-Mirra; 75-Cestas, cañas; 76-Perfume, flores; 77-Perfume, mirra; 78-Cosméticos, Henna; 79-Carro; 80-Alimento genérico; 81-Granito; 82-Estatua, basalto, grande; 83-Estatua, basalto, pequeño; 84- Estela, granito, grande;86- Madera, cedro; 87-Muebles, cedro; 88-Escultura, bronce; 89-Cosméticos, cobre; 90-Sandalia, cuero; 91-Árbol frutero; 92-Obelisco, pequeño; 94-Obelisco, grande; 95-Barco; 96-Sandalias, cuero y juncos; 97-Joyería, turquesa y oro; 98-Esmeralda y oro; 99-Joyería, turquesa, esmeralda y oro; 100-Escultura, cobre; 101-Escultura, lata; 102-Cosméticos, cobre, Henna y Kohl



FLATOUT

Para activar los trucos, debes introducir los siguientes códigos como nombres de usuario en la pantalla de Creación de nuevo perfil. Si lo has hecho bien, el código desaparecerá y podrás escribir otro truco. Cuando termines, pon el nombre de personaje que quieras y empieza a jugar.

GIVEALL	Desbloquea todos los coches y escenarios
RAGDOLL	Cada vez que pulses el botón de marcha, el conductor saldrá disparado
GIVECASH	Empiezas con 40.000 dólares



SUDDEN STRIKE: RESOURCE WAR

Los trucos pueden activarse desplegando la consola o incluso (en algunos casos) tecleando los códigos directamente mientras juegas. La forma más sencilla y cómoda consiste en pulsar **Enter** mientras juegas. Una vez desplegada la consola, introduce estos códigos.

blitzkrieg	Victoria instantánea
omniscience	Retira el velo de guerra
koenigstiger	Modo Dios y actualización de armas



BLADE & SWORD

Para abrir la consola, pulsa **Enter**. Luego, escribe **`tianxiawudi** y vuelve a pulsar **Enter**. Atención: el símbolo de ` es la tilde que hay al lado de la letra **P**. Ahora ya puedes introducir los siguientes trucos:

Ctrl + C
Sube un nivel
Ctrl. + G
Elimina a todos los enemigos que hay en la pantalla
Ctrl. + H
Explora el mapa
Ctrl. + Y
Utilízalo después de "Ctrl. + H" para teletransportarte
Ctrl. + T
Crea un guerrero que te ayudará a luchar contra los enemigos
Mayúsculas + F8
Cambia las condiciones climatológicas
Mayúsculas + F11
Se hacen 30 capturas de pantalla por segundo (las imágenes se guardan en la carpeta ScreenShots en el directorio de instalación del juego)



NBA LIVE 2005

Es muy sencillo: basta con introducir los códigos durante la partida. Casi todos los códigos proporcionan equipamiento alternativo para los equipos de la NB con que juegas, con mención especial para varios modelos exclusivos de zapatillas deportivas.

YISS55CZ0E
50.000 puntos modo Dinastía
1NVDR89ER2
Equipación para todos
FHM389HU80
Todas las zapatillas
1KENZ023XZ
Zapatillas Zoom LeBron II
VNBA60230T
Zapatillas Huarache 2K4
23B8HDFCBJ
Zapatillas Shox Elite
234SDJF9W4
Zapatillas Zoom Generation Low
PRYI234N0B
Camiseta Hardwood Classics
HDI834NN9N
Camiseta alternativa de Atlanta Hawks
XCV43MGMDS
Camiseta alternativa de Boston Celtics
AAPSEUD09U
Camiseta alternativa de Dallas Mavericks
NAVNY29548
Camiseta alternativa de State Warriors
JRE7H4D90F
Camiseta alternativa de New Orleans



DOOM 3

Para activar la consola de trucos, debes pulsar **Control** + **Alt** + **º** (a la izquierda del número **1**). Una vez hecho esto, ya puedes insertar cualquiera de los códigos que te ofrecemos.

developer 1
Modo Desarrollador (en el que funcionan el resto de trucos)
benchmark
Muestra el rendimiento del juego
gfxinfo
Información de la tarjeta gráfica
god
Modo Dios
noclip
Atraviesas las paredes
give all
Toda la munición y las armas
give weapon_machinegun
Consigues la ametralladora
give weapon_shotgun
Consigues la escopeta
give weapon_plasmagun
Consigues el proyector de plasma
give weapon_bfg
Consigues el BFG
give weapon_chainsaw
Consigues la motosierra
give weapon_rocketlauncher
Consigues el lanzador de cohetes
quit
Sales del juego

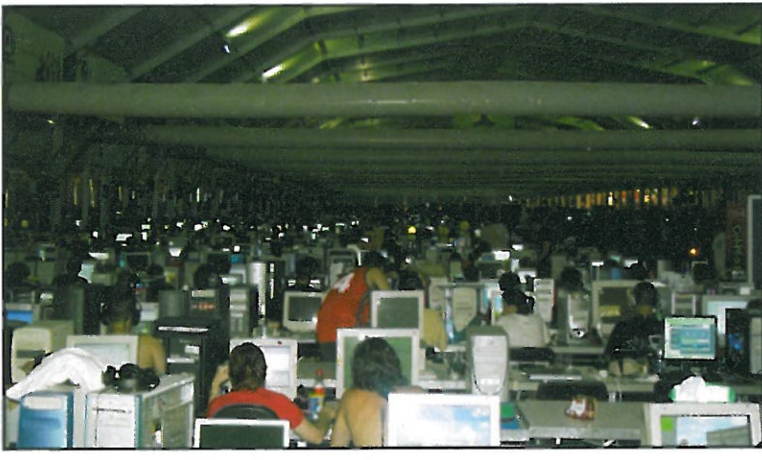


Fiesta en Valencia v.2005

Campus Party

La principal reunión informática de las que se celebran en España, la Campus Party de Valencia, ya tiene fecha para este año: del 25 al 31 de julio. Una edición más, los organizadores han intentado superar lo conseguido en ediciones anteriores de este popular evento. Para empezar, serán 5.500 los participantes y nueve las áreas de actividades oficiales previstas: juegos (acción, estrategia, deporte y simulación), CampusCrea, astronomía, CampusBot, modding, software libre y desarrollo de videojuegos.

La inscripción a la Campus Party 2005 se abrió de forma restringida (sólo para los participantes de la edición anterior y los que se quedaron la lista de espera) el pasado 8 de marzo. Seis días después, se dio paso al periodo de inscripción abierta. Los precios de este año son de 80 euros la entrada sin comida y 140 en régimen de pensión completa, cantidad a la que hay que añadir un 16% de IVA. Para más información sobre la reunión de Valencia, visita la página web: www.campus-party.org



Hagan sitio, que este año seremos unos cuantos más.



La Campus es un buen lugar para ver montones de PC modificados juntos.

Tú eres muy malo

City of Villains ROL

La división europea de NCSoft ha hecho públicos los requisitos para ser de los primeros en acceder a la versión de prueba de *City of Villains*. Recordamos que se trata de una expansión de *City of Heroes* que permitirá a los jugadores asumir el papel de supervillano.

En esta primera versión, sólo tienen plaza asegurada aquellos jugadores que crearon una cuenta de *City of Heroes* durante el mes siguiente al lanzamiento europeo del juego original, es decir, entre el 4 de febrero y el 4 de marzo. Los siguientes en la lista van a ser aquellos que lleven un mínimo de seis meses inscritos cuando aparezca esa versión de prueba.

NCSoft ha querido dejar claro también que tener un personaje de nivel alto no es en absoluto garantía de hacerse con una de las pocas plazas disponibles. Para más información, puedes visitar la página http://eu.cityofheroes.com.



Ser bueno ya no se lleva: ha llegado la hora de que saques lo peor de ti.



Si cumples con los requisitos, no sufras: la plaza es tuya.

Más vale tarde...

Dark Age of Camelot ROL

Hace ya tres años, *Dark Age of Camelot* revolucionó el mundo de los juegos de rol masivo on line y desplazó a la primera hornada de reyes del género (*Ultima Online, EverQuest*...). El juego arrasó desde su lanzamiento on line en servidores asiáticos y de Estados Unidos, aunque no obtuvo el mismo éxito masivo al llegar a Europa.

Hasta ahora, británicos, franceses y alemanes eran los únicos europeos que contaban con versiones del juego localizadas en su idioma, pero la versión española ya está a punto de salir. En abril, se lanzará esta nueva versión, traducida al español y en un lote de venta que incluye las cinco expansiones, todo a un precio de 29,95 euros. El coste de la suscripción on line al juego es de 12 euros por un mes, 32 euros por tres meses, 60 euros por seis o 110 euros por un año.



Veremos si son muchos los españoles atraídos por esta traducción a nuestro idioma.

En pocas palabras

ESTA VEZ SÍ

Buenas noticias relacionadas con el siempre retrasado *Matrix Online*. Monolith Productions ha anunciado que el juego ya está en condiciones de editarse. Cuando leas esto, ya estará disponible en Estados Unidos y faltará muy poco para que lo recibamos en casa. Si eres impaciente, siempre puedes hacerte con una copia de importación.



HAY QUE VER LO QUE INVENTAN...

Para los que no pueden separarse de sus juegos on line favoritos ni para echarle algo al estómago, Sony Online acaba de incorporar el comando /Pizza en el menú de órdenes de su universo persistente *EverQuest II*. Por increíble que parezca, si lo activas, vas a parar a la página de Pizza Hut para que puedes hacer un pedido. Desgraciadamente, esta opción ¡sólo está disponible en Estados Unidos!



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

LINEAGE II HISPANO

Lineage II es, con diferencia, uno de los juegos on line más jugados en todo el mundo. Los clanes españoles (que los hay) están agrupados en la página Lineage II Hispano. En ella, encontrarás todo tipo de noticias relacionadas con el juego, desde actualizaciones a horarios de mantenimiento de los servidores. Por tener, incluso tiene un bastante concurrido foro.

LINEAGE II HISPANO

www.lineage2hispano.com

SONS OF LIBERTY

El clan Sons of Liberty está entre los primeros en el ranking de clanes de *World of Warcraft*. Quizás no son los más numerosos, pero sí de los más activos. Casi un centenar de jugadores forman este clan y están abiertos a incorporar nuevos miembros para seguir creciendo. Para ello, sólo debes pasarte por su página web, rellenar el formulario pertinente y contactar con su Guiad Master dentro del juego.



www.guild-sol.net

SABIOS Y NOBLES



Los Sabios y Nobles del servidor Agammagan son la friolera de 300 entusiastas jugadores de *World of Warcraft*. Son un clan de la Alianza y su página web incluye un foro y toda la información necesaria para unirte a ellos, así como consejos, pequeñas guías y descripciones de las misiones del juego y las distintas clases de personajes.

www.synguild.tk

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.

ANÁLISIS

WORLD OF

Dicen que **mal acaba lo que mal empieza**, pero eso no siempre es cierto. **Menos mal que no hicimos mucho caso** de este viejo precepto de la sabiduría popular y **seguimos profundizando en *World of Warcraft***: el juego empieza más bien mal, pero **acaba resultando una experiencia** extraordinaria.

POR S. SÁNCHEZ

Tras un hartón de horas en este juego (y muchas más que están por venir), me quedo con la sensación de que *World of Warcraft* es uno de esos títulos que acaban dejando muy buen sabor de boca. Y no sólo a mí: en sus servidores, apenas se oyen las quejas de usuarios tan habituales en otros universos persistentes. Semejante consenso favorable tiene aún más mérito si consideramos que este juego está reuniendo a todo tipo de jugadores, muchos de ellos auténticos novatos en lo que a rol masivo on line se refiere. Es decir, que se trata del producto que está acercando el género a las masas.

Es probable que muchos de estos usuarios neófitos no den demasiada importancia a uno de los puntos más oscuros de *WoW*, la creación de personajes. Bienaventurado aquel que puede considerarlo suficiente, porque desconoce lo que ofrecen juegos como *EverQuest II* o *Star Wars: Galaxies*. Atributos físicos como la complexión o la altura son inalterables y las características faciales a elegir resultan muy limitadas, por lo que un ejército de clones pulula por los servidores del juego.



Si caes en combate, puedes ser resucitado por algún alma caritativa.



ANÁLISIS



¿HABLA USTED ESPAÑOL?

Aunque la versión que ha llegado a España es la europea, lo cierto es que no ha sido traducida a nuestro idioma. A pesar de ello, el juego permite modificar los textos de la interfaz y de las misiones. Eso supone un trabajo faraónico, pero ya han aparecido voluntarios que se están organizando para irlo traduciendo poco a poco. Si quieres más información sobre lo que se pretende hacer, puedes dirigirte a las páginas www.wow-esp.com y http://wowspain.servegame.com.



Algunos enemigos especiales no pueden liquidarse en solitario.

Color de pelo al margen, lo único que distingue a unos personajes de otros son los objetos de todo tipo que van acumulando a medida que superan retos.

Color Warcraft

Particulares también son los gráficos del juego. De un colorido llamativo y con un cierto aire de cómic, no se acercan al realismo de la competencia, aunque la vista se acostumbra a ellos con facilidad. Además, poco a poco, te vas familiarizando con una serie de detalles que dan cierto empaque y verosimilitud a este exuberante mundo de fantasía.

El juego se las arregla para despertar en sus usuarios una insaciable sed de coleccionismo

World of Warcraft es, como su nombre indica, una recreación del conflicto que ya muchos han vivido en la saga *Warcraft*. Dos facciones, la Horda y la Alianza, están sumidas en una cruel lucha por la supremacía. Cada una de ellas dispone de una serie de razas con atributos diferentes pero idéntica estructura interna de roles. Para que te hagas una idea, hay guerreros y magos en las dos facciones, pero un humano siempre pertenecerá a la Alianza y un Tauren, a la Horda.

Cuando un jugador entra por primera vez al mundo de Azeroth, es poco más que un paria con delirios de grandeza. Debe labrarse su propio destino como héroe y empezar humildemente matando lobos y ratas, lo cual viene a ser una tradición en este tipo de juegos. El objetivo (aparte de disfrutar jugando, claro) es ir subiendo niveles y tener un personaje cada vez más poderoso.

Matar todo bicho que encuentres es una forma de ganar experiencia, pero no la única, ya que se ha implementado un sistema de misiones a las que puedes acceder desde el principio. Suelen ser encargos en los que haces las veces de mensajero o de mercenario, y sirven también para que vayas explorando nuevas zonas.

Hay que tener en cuenta que las misiones sólo se te ofrecen a medida que estás preparado para ellas, y eso depende de tu nivel. En los primeros niveles son pan comido, pero a partir del décimo empieza a complicarse la adquisición de experiencia y se impone la suma de talentos, o sea, formar grupos compactos para asumir retos de cierta enjundia.

Éramos pocos...

Uno de los aspectos del juego que no está convenciendo a todo el mundo es, precisamente, el de los grupos. Eso se debe a que una combinación de varios personajes de la misma clase puede valerse por sí misma sin mayor problema, así que los jugadores tienden a agruparse de cualquier manera, sin el nivel de creatividad estratégica que exigen otros universos persistentes.

Además, la forma como están penalizadas las muertes en el juego tampoco invita a ser cuidadoso a la hora de trabajar en grupo. Si mueres, no pierdes experiencia, sólo algo de durabilidad (que luego puede ser recupera- da) y el tiempo que tarde en llegar tu espíritu desde el cementerio más cercano, si que no eres resucitado por otro jugador. Puede parecer que eso es dar facilidades excesivas, pero yo confieso que me parece preferible que no te hagan demasiado la pascua con el tema de las muertes, ya que los objetos y la experiencia suponen una inversión de tiempo que a nadie le gusta perder.

WoW también ha sido precursor de un sistema para alentar a los

Datos técnicos

GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Blizzard Entertainment
EDITOR Vivendi Universal
PRECIO: 44,99 € **PEGI:** +12
CUOTA MENSUAL: 14,99 $
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

WEB: www.worldofwarcraft.com



¡Un tren que pasa por debajo del agua! Ya podrían aprender algunos.



Los transportes aéreos son muy placenteros gracias a las vistas.



Los inicios siempre son humildes: ratas, lobos, arañas...



La casa de subastas es el sueño húmedo de todo mercader.



Es sólo cuestión de tiempo que los dragones se dobleguen ante tu acero.

jugadores a seguir jugando, un sistema recientemente copiado por *EverQuest II* y que consiste en dar un margen de tiempo en el que los puntos de experiencia adquiridos se doblan. Se activa cuando un jugador lleva un periodo más o menos largo sin conectarse.

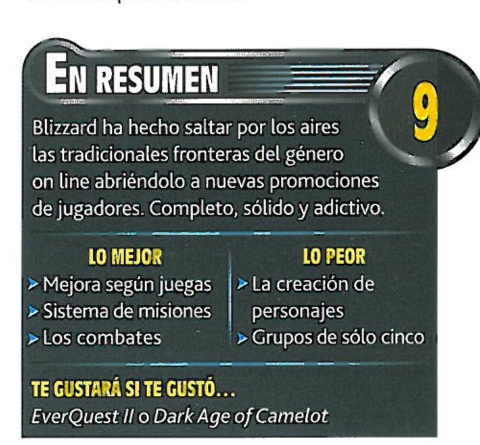
Admire mi colección

Lo que no le falta al juego es la marca de la casa de los productos Blizzard: su capacidad para despertar en el jugador una insaciable sed de coleccionismo. Los objetos que te ayudan a personalizar el aspecto de tu personaje son un bien tan preciado que a veces motivan mucho más que los puntos de experiencia. Pueden adquirirse completando misiones o acabando con determinados enemigos, que los dejan caer al morir. También puedes recurrir a las casas de subastas, lugares en los que se desarrolla un fluido intercambio comercial entre objetos y dinero del juego.

Finalmente, decir que *WoW* ofrece alicientes incluso a aquellos que han alcanzado el máximo nivel y satisfecho por completo sus ansias de consumo virtual. Se trata del PvP, siglas referidas al combate entre jugadores. En la mayoría de los servidores, estos duelos se producen sólo si hay acuerdo entre contendientes, pero algunos (los que más jugadores están recibiendo) funcionan como servidores específicos PvP. En ellos, se enfrentan continuamente y sin restricciones miembros de la Horda y la Alianza.

Como protección básica, se ha dispuesto que en algunos territorios no puedas ser atacado por la facción rival, pero gran parte del universo de Azeroth es un inmenso campo de batalla sin tregua ni cuartel.

En los servidores europeos, son pocos por ahora los jugadores que se acercan a los últimos niveles, lo que significa que aún se puede campar libremente sin ser acosado, pero habrá que ver con el tiempo si los servidores PvP se convierten en territorio comanche para los novatos. La única esperanza es que matar a jugadores de un nivel inferior le da al atacante puntos de deshonor, aunque ya se está viendo que eso no supone ningún inconveniente para muchos.



En resumen — **9**

Blizzard ha hecho saltar por los aires las tradicionales fronteras del género on line abriéndolo a nuevas promociones de jugadores. Completo, sólido y adictivo.

LO MEJOR	LO PEOR
Mejora según juegas	La creación de personajes
Sistema de misiones	Grupos de sólo cinco
Los combates	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
EverQuest II o *Dark Age of Camelot*

Los mods más populares

La gran entrada del mes en nuestro ranking de los mods más jugados y mejor valorados es *Red Orchestra*, otra muestra de la extraordinaria vitalidad del motor de *Unreal*.

ACCIÓN

1	▲	Red Orchestra Unreal Tournament 2004	★★★★★
2	►	Desert Combat Battlefield 1942	★★★★★
3	▲	MuppET Return to Castle Wolfen.: Enemy Territory	★★★★★
4	▼	Hostage Rescue 3 Delta Force: Black Hawk Down	★★★★☆
5	▼	CryMod Far Cry	★★★★☆
6	▼	Frankenstein Doom 3	★★★★☆
7	▲	Omaha Beach – CTF Battlefield 1942	★★★★☆
8	▼	Losing Afghanistan Operation Flashpoint	★★★★☆
9	▲	Eve of Destruction Battlefield	★★★★☆
10	▲	Renegades Tribes 2	★★★★☆
11	▲	Finnish Defence Mod Operation Flashpoint: Resistance	★★★☆☆
12	▲	Covenant Unleashed Halo	★★★★☆
13	►	HOW Ultimate Mod Call of Duty	★★★☆☆
14	▲	Showdown No One Lives Forever	★★★☆☆
15	▼	Halo 3rd Person Hack Halo	★★★☆☆

ROL

1	▲	Cosmos World of Warcraft	★★★★★
2	▲	Exile: Spirits of the Underworld Morrowind	★★★★★
3	►	Mage World Dungeon Siege	★★★★☆
4	▼	Elrond's World Neverwinter Nights	★★★☆☆
5	▲	Hotel Carone Deus Ex	★★★☆☆

ESTRATEGIA

1	▲	Epic Generals Command & Conquer: Generals	★★★★★
2	▲	The Tales of Raviganion WarCraft III	★★★★★
3	▲	Total War Warhammer 40.000: Dawn of War	★★★★☆
4	▼	ImperialMod Praetorians	★★★★☆
5	▼	Halo Generals Mod Command & Conquer: Generals	★★★★☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** www.garry.tv/garrysmod

GARRY'S MOD

Sáltate las reglas

El mod que analizamos este mes no ofrece un guión alternativo de esos que dejan boquiabierto y tampoco tiene modelos exclusivos de espectacular diseño ni objetivos nuevos que cumplir. No importa: pese a estas aparentes carencias, hablamos de una las modificaciones más populares hasta la fecha. ¿Por qué? Pues por su planteamiento original y su uso creativo de la física de *Half-Life 2*, que permite obtener resultados sorprendentes, incluso pintorescos. Para entendernos, *Garry's Mod* es lo que tú quieres que sea, ya que otorga al jugador libertad total para recrear las escenas del juego que desee introduciendo en ellas las variantes que le pasen por la cabeza.

Esto hace que resulte un mod de una utilidad muy diversa. Puede servir tanto de campo de entrenamiento para el juego on line como para probar ideas nuevas que luego puedes traspasar al editor si te animas a crear tus propios niveles. Y, cómo no, puedes usarlo para pasar el rato probando cualquier curiosidad que se te ocurra.

Todo es posible

Internet está lleno de ejemplos prácticos de lo que la gente está haciendo con esta curiosa herramienta. Se pueden cambiar las posturas de los personajes para que parezca que hacen lo que no hacen, modificar sus rostros, mezclar objetos entre sí, alterar las características de las armas.... También incluye una interfaz de creación de objetos de muy fácil manejo. Sí, sobre el papel puede parecer una idea más bien tonta y un tanto sosa, pero pruébala tú mismo y verás la gran cantidad de opciones de diversión alternativa que ofrece.

Para jugarlo, primero debes descargar cualquiera de los paquetes de la página web del autor (www.garry.tv/garrysmod). Están disponibles tanto los de *Half-Life 2* como los de *Counter Strike Source*, y te informamos de que su autor los renueva constantemente, así que puedes estar atento a nuevas actualizaciones. Sea cual sea el que elijas, el funcionamiento es el mismo: instala el mod y accede al servidor de Steam para seleccionar desde allí el que quieras jugar.





¿Destruir sandías con la escopeta? Si tú quieres, es posible.



Podrás crear campos de entrenamiento propios como éste.

Clásicos que nunca mueren



A pesar de que ya ha aparecido *Half-Life 2*, todavía queda gente dispuesta a desarrollar mods basados en el motor de su antecesor. Buen ejemplo de que muchos se resisten a enterrar el primer *Half-Life* es *Natural Selection*, que ahora llega a su versión 3.0. Si cuando leas esto aún no ha aparecido, al menos podrás deleitarte con el trailer oficial que han colgado en su web: www.unknownworlds.com/ns.

¡A por los orcos!

Más de uno se habrá acordado de la batalla del abismo de Helm o del asedio a Minas Tirith al jugar una partida a *Rome: Total War*. Y eso es precisamente lo que *The 4th Age: Total War* pretende recrear. Elfos, orcos y hasta olifantes combaten en este original mod. Puedes ver más imágenes y saber más sobre el estado actual de esta modificación en www.stratcommandcenter.com/forums/index.php?showforum=31.



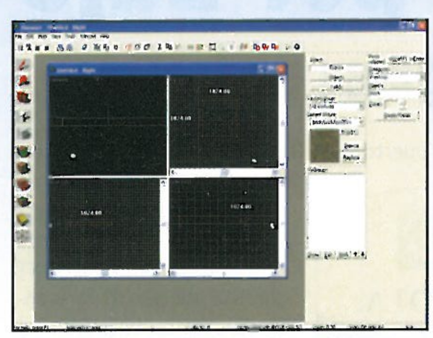
Asómate al hiperespacio

Aunque los miembros del equipo que desarrolla *Angels Fall First*, una conversión total de *Homeworld 2*, dicen tener una agenda bastante apretada, están sacando tiempo hasta de sus horas de sueño para seguir con este laborioso proyecto. Después de un tiempo sin saber nada de ellos, han reaparecido exhibiendo un surtido de imágenes bastante espectaculares. Merece la pena que les eches un vistazo en www.dendezyn.net.

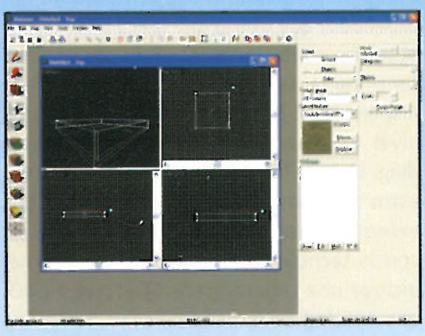
Cómo diseñar un nivel en...

Half-Life 2 (II)

1 Tras seguir los pasos que indicábamos en el número anterior, abre el editor *Hammer* y selecciona la opción New en el menú desplegable. Así se abrirá la rejilla sobre la que debes diseñar el mapa. Contiene tres perspectivas generales (frontal, lateral y desde arriba) y una de modelos 3D. Para crear la estancia, colócate en la ventana Top y, seleccionando previamente la opción de geometría (el botón con forma de cubo blanco que hay en la barra lateral), arrastra el ratón para hacer un cuadrado, por ejemplo, de 1.024 x 1.024. Hecho esto, ve a la ventada Side y haz clic con el botón derecho sobre la estancia. Aparecerá la opción Create Object, que debes seleccionar.

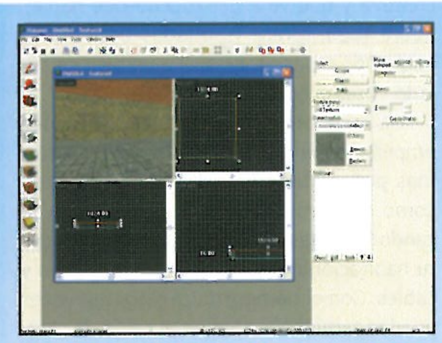


Primero deberás delimitar el trazado de la estancia.



El punto azul es la posición de la cámara. Puedes cambiarlo para obtener otras vistas.

2 Selecciona la herramienta de selección (la flecha roja de la barra lateral) y aumenta el tamaño de la estancia para hacerla un poco más grande. Ahora viene el momento de crear las paredes mediante el menú Make Hollow, que está en la opción de herramientas (Tools) del menú. Al hacer clic sobre ella, te pedirá que introduzcas un número, que no es más que el grosor de la pared. Un número entre 16 y 32 estará bien. En este momento, quizás quieras usar también una cámara para ver mejor el modelo en 3D. Fácil: usa la opción correspondiente en la barra lateral para crear un punto móvil desde el que admirar a tu obra. ¿Qué te parece?



Hora de aplicar texturas para convertir este entramado de líneas en algo más parecido a un mapa de *Half-Life 2*.

3 Ahora haz clic en el modelo en 3D con la herramienta de selección (la estancia se volverá roja), selecciona después el menú Ungroup del apartado Tools y activa View 3D Polygons en la opción View. Llega la hora de aplicar las texturas. Pulsa el botón Browse de la derecha y selecciona la textura que quieras aplicar haciendo doble clic sobre ella. En el modelo 3D, ve a la opción de aplicar texturas (debajo del icono de geometría) y haz clic para reemplazar la ya existente por la que has seleccionado. Usa la cámara para entrar dentro del modelo y cambia texturas de suelo, paredes y techo a tu gusto. ¡Felicidades, ya has creado tu primer nivel!

J. FONT

MATERIA GRIS

Cables fuera

Si en algo se han hecho sensibles progresos en los últimos meses, se trata sin duda en la búsqueda de sistemas de sonido envolventes. Por desgracia, no siempre disponemos de espacio suficiente para instalar los modernos equipos de sonidos y el cableado de éstos puede acabar siendo una pesadilla. Algunos fabricantes están intentando buscar sistemas más ágiles y menos aparatosos mediante el uso de la tecnología Bluetooth. Con ella, te ahorras los molestos cables de audio, pero sigue siendo imprescindible conectar los equipos a la toma eléctrica para que el receptor y el amplificador interno funcionen.

Una fórmula más revolucionaria es la que propone Altec Lansing con sus altavoces GT5051. Este modelo pretende sacar partido del entorno y de una disposición diferente de los altavoces traseros para rodear al usuario de sonido. Se trata de una solución creativa y que va a dar mucho que hablar. Sobre todo, ofrece resultados óptimos en pequeños espacios, gracias a un bien calculado sistema de rebotes acústicos.

Así, mientras muchos fabricantes siguen empeñados en añadir satélites a sus sistemas para saltar a formatos casi futuristas, como el como 6.1 o el 7.1, otros están buscando fórmulas algo más modestas para que tu habitación no acabe llena de altavoces y cables. Con el tiempo, quizá estos altavoces puedan también acabar en el salón de casa, conectados al DVD o al sintonizador Digital Terrestre para ver el fútbol o el telediario con sonido envolvente.



Fusión en el Edén

VIA presenta un nuevo procesador

VIA Technologies acaba de presentar un nuevo procesador, fruto de un cruce entre el procesador EDEN de la marca y el controlador CN400. Este controlador es compatible con todo tipo de pantallas (ya sean CRT o de plasma) y permite la decodificación de vídeo en formatos MPEG 2 y 4. El nuevo procesador funciona a una velocidad de 1 GHz y permite reducir un 15% el ya reducido tamaño de las placas actuales.

Con este producto, Via pretende introducirse en sectores como la televisión o los automóviles y crear portátiles muy reducidos o paneles inteligentes de uso doméstico. La nueva plataforma dispondrá de un procesador gráfico integrado S3 UniChrome y seis canales de sonido.

Llegan los 3,6

Airis presenta un nuevo equipo

No se han hecho esperar los nuevos equipos adaptados a los procesadores 6xx de Intel. Airis acaba de presentar el Signum 36I03R, un ordenador que utiliza una placa base Gigabyte con controlador 925X. El procesador funciona a una velocidad de 3,6 GHz, dispone de 2 MB de memoria de segundo nivel e incluye tecnología Hyper-Threading. Una de las principales novedades de estos sistemas es que tienen activadas las extensiones a 64 bits y son compatibles con la tecnología PCI-Express. El sistema incluye una tarjeta gráfica GeForce 6600 con 256 MB de memoria y se va a comercializar a un precio de 1.599 euros.



Por alto y por bajo

NVidia expande su gama de tarjetas

El fabricante de tarjetas gráficas nVidia ha anunciado dos nuevos productos con 512 MB de memoria GDDR3 destinadas a completar su oferta de gama alta y baja. La de gama alta es la GeForce 6800 Ultra, que verá doblada su memoria, y la de gama baja, la 6200 (para puerto AGP 8x). Las nuevas herramientas gráficas podrían llegar al mercado en breve, puede que este mes. Ésta es la respuesta de nVidia a la nueva X850XT con 512 MB que ATI presentó durante la Texas Gaming Festival LAN party, que se celebró en Dallas.

El bus de moda

S3 Graphics lo incorpora en sus tarjetas

La S3 GammaChrome es la apuesta de S3 para hacerse un hueco en el mercado de las tarjetas gráficas. Con ella, el fabricante empezará a explotar a fondo el cada vez más popular bus PCI-Express. El procesador está adaptado al bus de moda y ofrecerá soporte para las últimas generaciones de pantallas e incluso configuraciones de múltiples pantallas. El procesador está equipado con el motor gráfico programable Chromotion 2.0, que permite el renderizado de vídeo y el uso de herramientas para mejorar la visión. Huelga decir que será compatible con DirectX 9.0.

Corazón acelerado

De la consola a las estrellas

La Game Developers Conference ha servido de escenario para una serie de revelaciones sobre lo que va a dar de sí la nueva plataforma XBox de Microsoft. Parece que su corazón serán tres procesadores PowerPC a 3 GHz con 64KB de memoria L1 y 1 MB de memoria L2. El procesador gráfico será una versión evolucionada del ATI X800. De momento, funciona a una velocidad de 500 MHz, pero se está trabajando en él para mejorar sus prestaciones. El lector de discos no será Blu-Ray ni DVD de alta definición, sino un mucho más económico lector de doble capa, formato que utilizarán los discos.

También dispondrá de disco duro. Lo que no está claro es su capacidad. Microsoft continúa apostando por tecnologías cercanas al PC, aunque en esta ocasión el sistema de audio ya no será el familiar DirectSound3D, sino el X3DAudio.



En pocas palabras

Arma letal



Una resolución escalable desde los 400 hasta los 1.600 dpi y un captador óptico de 5,8 megapíxeles son los argumentos del nuevo MX518. Este ratón, presentado por Logitech en el Cebit, promete una elevada precisión y una endiablada velocidad a la hora de coleccionar frags. Además, permitirá escalar la resolución durante el juego con un simple clic.

Discos imprimibles

TDK ha presentado sus nuevos discos DVD imprimibles con alta calidad fotográfica. Los discos están recubiertos de una capa de alta porosidad que permite una impresión brillante y detallada. Además, puedes imprimir prácticamente todo el disco, ya que el espacio interno reservado para el agujero es de sólo 23 mm. Ideal si dispones de una impresora de inyección de tinta para discos.

Habrá que tomar medidas...

La Agencia Catalana del Consumo (ACC), organismo dependiente de la Generalitat de Cataluña, ha decidido actuar contra varias operadoras de telefonía e Internet tras haber recibido cerca de 9.000 reclamaciones por malas prácticas durante el 2004. El 24% de estas denuncias tiene que ver servicios de Internet y conexiones ADSL.



LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos con diferentes configuraciones para que tengas una referencia de lo mejor que puedes encontrar en el mercado en función de las posibilidades de tu bolsillo.

GAMA BAJA

- **Procesador**
  Intel Pentium 4 a 2,8 GHz 800 MHz, 1MB memoria L2, Socket 478
- **Placa base**
  DFI PT880- ALF
- **Memoria**
  512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
  80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
  Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
  Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
  LITEON DVD±R/±RW 12X DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
  AMD Athlon 64 3200+
- **Placa base**
  Gigabyte GA-K8VT800
- **Memoria**
  512 MB DDR SDRAM PC-3200 400MHz
- **Disco duro**
  120 GB WESTERN DIGITAL WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  XFX 6600 GT 128MB AGP
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
  LG GSA-4163B, Dual, 16X

GAMA ALTA

- **Procesador**
  Intel Pentium 4 a 3,4 GHz con tecnología HT 800 MHz, 1MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
  Asus P5GPL
- **Memoria**
  1 GB DDR400 PC-3200
- **Disco duro**
  160 GB Seagate 7.200 r.p.m. ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  ATI Radeon X850XT 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
  Pioneer 108 Dual 16x

FABRICANTE: Sparkle • PRECIO: 190 € • WEB: www.sparkle.com.tw

SPARKLE GEFORCE 6600 GT

Silencio diminuto

Así es la 6600 GT, pequeña y silenciosa. Si lo que quieres es actualizar tu paleolítica tarjeta sin dejarte los ahorros en el intento, ésta se adapta a tus perversos deseos: el fabricante ha reducido precio y tamaño, renunciando por el camino a incluir juegos en el lote de venta, ya que eso lo habría encarecido.

Se trata de una tarjeta AGP 8x que ofrece un rendimiento sólo un poco inferior a los modelos que utilizan el bus PCI-E. El único inconveniente es que, al tratarse de una AGP, no incluye el conector que permite utilizar dos tarjetas en SLI. Otra diferencia con respecto a los modelos 6800 de gama alta es que los canales de renderizado se han reducido a la mitad y las velocidades de la CPU y la memoria son algo inferiores.

De todas maneras, el rendimiento de la tarjeta de Sparkle es más que digno, ya que alcanza los 500 MHz para la GPU y 900 MHz para la memoria. Además, soporta las mismas tecnologías que los modelos 6800, con lo que la compatibilidad con juegos de última generación está garantizada. Como es habitual, la tarjeta incorpora un conector VGA, otro DVI y el consabido S-VHS para la salida analógica de vídeo.

El dispositivo está equipado con 128 MB de memoria DDR3, lo que resulta más que suficiente hoy por hoy. No obstante, los módulos de memoria no están en contacto directo con el modesto refrigerador que incorpora la tarjeta, lo que limita un tanto su capacidad en la práctica. Con sus inconvenientes, la 6600 resiste bien la comparación con competidoras mucho más voluminosas y de gama más alta. Una opción muy a tener en cuenta si andas buscando un cambio de tarjeta que no exija tocar la placa base que ya tienes.



Un buen producto, ideal para actualizar tu equipo sin ponerlo todo patas arriba y por un precio razonable. A veces, menos puede ser más.

LO MEJOR: Sus prestaciones son similares a las versiones PCI-E.

LO PEOR: Se vende sin juegos ni apenas software complementario.



FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 380 € • WEB: www.viewsonic.com/es

VIEWSONIC VG712B

Rápido y brillante

Viewsonic es una compañía acostumbrada a crear monitores para uso profesional, por lo que sus diseños tienden a ser más funcionales que vistosos. Sin embargo, esta vez han querido apostar por un desembarco en toda regla en el mercado doméstico, para lo que se ha optado por un diseño mucho más elegante y atractivo de lo que es habitual.



Este monitor de 17" con una resolución de 1.280 x 1.024 asegura además gráficos brillantes y colores de una notable vivacidad, con lo que resulta muy válido para aplicaciones multimedia y no sólo para la gris funcionalidad del paquete Office. Su contraste es de 500:1 y tiene una velocidad de respuesta de 12 ms, lo que asegura una representación fluida y nítida de las imágenes de los juegos. Además, carece de efecto *moiré* y no oscurece zonas cuando los frames por segundo se disparan.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran integrados un par de altavoces de 3W, adecuados para obtener un sonido potente, nítido y envolvente, aunque no estaría de más complementarlo con un sistema adicional. Entre los altavoces se encuentran los controles de volumen, el botón de apagado de los altavoces y el navegador del OSD. En la parte posterior, están las entradas DVI, VGA y de sonido.

EN RESUMEN ★★★★☆

Un diseño elegante y unas prestaciones de primera son las principales bazas de esta apuesta de Viewsonic por el mercado doméstico.

LO MEJOR: Su velocidad de respuesta y la alta calidad de imagen.

LO PEOR: El transformador es externo, algo que no resulta nada cómodo.

FABRICANTE: Saitek • PRECIO: 69,95 € • WEB: www.corporate-pc.com

SAITEK CYBORG EVO FORCE

Vibra, luego existes

Saitek ha ampliado su familia de joysticks Cyborg Evo (especialmente pensados para simuladores) con este modelo, que incorpora la función *force feedback* para que sientas en todas su intensidad las vibraciones que producen los juegos. El Evo Force es rico en opciones de adaptación. Por ejemplo, puedes regular la altura del reposamanos e incluso cambiarlo de posición para evitarte problemas si eres zurdo. Dos clavijas en la parte superior del mando permiten regular la altura y la inclinación de los botones de la empuñadura.

Junto al disparador, encontrarás cinco botones más y un minijoystick. El acelerador se encuentra en la parte posterior. Se trata de una palanca que gira 45º y cuyo grado de precisión permite adaptar la velocidad del avión en cada momento. Como se trata de un mando adaptado a zurdos y diestros, los botones de la base están repartidos: hay tres en cada lado. Uno de ellos, que se encuentra en ambos lados, hace las veces de conmutador, ya que desdobla las opciones de los otros cuatro. Tal y como están situados, lo lógico es que asignes funciones poco habituales a los dos que te resultan más incómodos.

Gracias a este completo periférico de control, podrás notar sacudidas y temblores bruscos que facilitarán tu plena inmersión en el juego, algo muy útil, como decíamos, en simuladores de vuelo, aunque también en juegos de acción. Eso sí, para poder disfrutar de estos efectos, debes enchufar el joystick a la corriente: los 5 voltios del puerto USB no son suficientes para semejante grado de realismo.



La guinda en la selecta familia de controladores Cyborg Evo de Saitek. A la tradicional precisión de la saga, se unen ahora las vibraciones.

LO MEJOR: Excelente respuesta y muchas opciones de configuración.

LO PEOR: Necesitas un transformador para disfrutar de las vibraciones.

FABRICANTE: Chaintech • PRECIO: 149,99 € • WEB: www.chaintech.com.tw

CHAINTECH VNF4 ULTRA

NForce y los 64 bits



El zócalo 939 va ganando terreno como inminente estándar para los procesadores a 64 bits de AMD. Hasta ahora, había dos opciones: comprar placas económicas y conformarse con un bajo rendimiento o prepararse para un desembolso de los que hacen época. Sin embargo, eso está empezando a cambiar gracias al controlador nForce 4 de nVidia, que se ha revelado como la mejor opción para estas placas base.

Chaintech lo incorpora en su VNF4 Ultra, y eso le ha permitido mejorar el rendimiento de la placa y ajustar un poco el precio. El dispositivo es de muy reducidas dimensiones, por lo que ha sido necesario redistribuir algunos de sus elementos, como el conector de la disquetera o la alimentación de la placa. Esta redistribución puede crear algún inconveniente a la hora de refrigerar el procesador o conectar la disquetera. De todas formas, son problemas menores.

Tampoco convence del todo el sonido, para el que se ha optado por el poco eficiente chip de audio Realteck ALC850, una solución 7.1 un tanto limitada en el nivel de respuesta de las frecuencias. Como opciones de expansión, el dispositivo incluye dos puertos PCI-E 1x y otro 16x para la tarjeta de vídeo a los que hay que unir tres puertos PCI. Además, incorpora cuatro ranuras de memoria (que permiten el uso de 4 GB de RAM) y cuatro puertos S-ATA a 3 GB/s.

En los CD que acompañan la placa, encontrarás herramientas para el overclock, como nTune o ClockGen, opciones útiles pero que en la práctica quedan algo limitadas por la BIOS.

Aunque el conjunto no soporta frecuencias demasiado elevadas y ofrece ciertos problemas menores, el controlador que incorpora esta placa base, el nForce 4, es el mejor para el procesador a 64 bits de AMD. Además, el precio es realmente atractivo.

EN RESUMEN ★★★★★

Una placa muy eficiente y económica que da óptimos resultados con los procesadores a 64 bits de AMD.

LO MEJOR: Soporta hasta cuatro discos S-Ata y permite un fácil acceso al overclock.

LO PEOR: La BIOS pide a gritos una actualización urgente.

FABRICANTE: Airis • PRECIO: 1.899 € • WEB: www.airis-computer.com

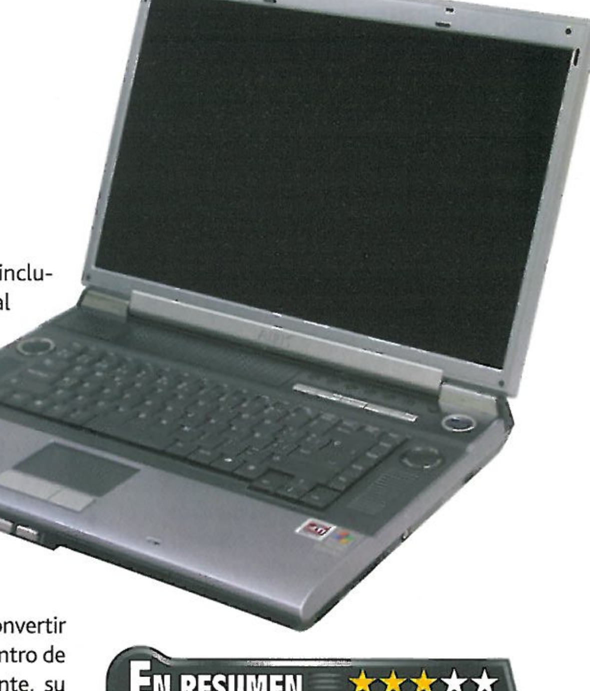
Airis Diamond 900

¡Qué grande eres!

Airis acaba de comercializar un ordenador portátil que tiene mucho de centro multimedia. Pesa más de 4 kilos, mucho para tratarse de un portátil, pero lo compensa con una serie de prestaciones que van más allá del habitual paquete Office. El Diamond 9000 dispone de un procesador Intel Pentium IV a 3,2 GHz (1 MB L2 FSB 800 MHz), una tarjeta gráfica ATI Mobility Radeon 9700 y una pantalla WXGA de 17".

Está claro que semejante equipo permite jugar sin mayor problema a casi todos los juegos actuales. Además, el fabricante ha incluido botones en el frontal para controlar el grabador de DVD y un práctico mando a distancia. Puedes emplear este ambicioso dispositivo para reproducir CD y DVD en el salón de casa conectándolo al televisor o amplificador de audio y vídeo sin necesidad de desplegar la pantalla. Por si esto fuera poco, el equipo incluye también un sintonizador digital de TV, salida de audio 5.1 y lector de tarjetas 6 en 1. El fabricante ha aprovechado el tamaño extra de la pantalla de 17" para añadir botones de acceso rápido a Internet y correo electrónico.

Sin duda, Airis ha apostado por convertir su nuevo portátil en un auténtico centro de aplicaciones multimedia. No obstante, su peso y su tamaño son un tanto disuasorios si se pretende llevarlo de un lado a otro con frecuencia. Se muestra perfecto como ordenador de sobremesa y de salón en hogares en los que instalar una CPU se puede convertir en un auténtico problema.



EN RESUMEN ★★★★★

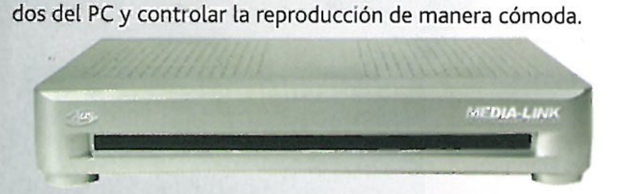
Toda una central de aplicaciones multimedia con alta conectividad y pantalla panorámica de 17". Resulta perfecto por sus altas prestaciones, aunque su tamaño es desproporcionado tratándose de un portátil.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 249 € • WEB: www.adstech.com

Media-Link Entertainment Receiver

Una caja muy interactiva

Otro completo equipo que apuesta por que puedas usar tu ordenador como versátil centro multimedia. El problema es que aún no son muchos los usuarios dispuestos a sentarse frente a su compatible para ver la película de turno o escuchar música. Este artilugio ejerce de interfaz entre el ordenador y los dispositivos de audio y vídeo. Para ello, utiliza la tecnología Wi-Fi (802.11 G), aunque también puede hacer uso del cable Ethernet. El paquete incluye una tarjeta Wi-Fi PCMCIA y un mando a distancia para gobernar el dispositivo. En la parte posterior, se encuentran las conexiones de audio y vídeo para así facilitar la conexión. Un menú en pantalla te permitirá acceder a los contenidos del PC y controlar la reproducción de manera cómoda.



EN RESUMEN ★★★★★

Una buena conectividad y un menú en pantalla fácil de manejar son las mejores armas de este versátil equipo. Muy completo si quieres hacer de tu PC todo un centro multimedia.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 59,90 € • WEB: www.adstech.com

Media-Link Instant TV PCI+FM

No te pierdas los Lunnis

Cada vez es más habitual que haya usuarios interesados en recibir señal de televisión en su ordenador. Esta tarjeta PCI interna permite sintonizar hasta 125 canales de televisión y la radio FM. También dispone de un conector de entrada de vídeo analógico y mando a distancia por infrarrojos. El captador, al tratarse de una tarjeta PCI, se encuentra en el extremo de un cable para que puedas ubicarlo en un lugar visible.

Entre las opciones que ofrece la tarjeta, destaca la compatibilidad con el sistema Time Shifting (permite ver un programa desde el principio antes de que finalice la grabación) y el soporte para el formato panorámico 16:9. Puede grabar los programas incluso con el ordenador en estado de hibernación.

EN RESUMEN 

Las tarjetas internas permiten resolver de forma radical el problema de exceso de cables en el escritorio. Además, funciona incluso con el ordenador hibernando.

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 119 € • WEB: www.memtec-iberica.es

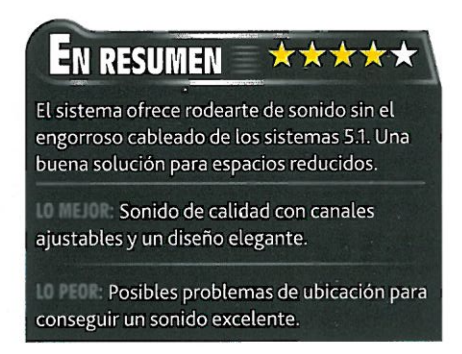
Altec Lansing GT5051

El eslabón perdido

La imparable evolución de los sistemas de sonido envolventes se realizó saltándose un peldaño de la escalera: de los sistemas 2.1, se pasó a añadir un par de altavoces adicionales para desarrollar los 4.1. Luego vendrían más saltos evolutivos hasta llegar a los nítidos y muy definidos 7.1 actuales, pero lo cierto es que el 3.1 se quedó en la recámara. Eso es lo que ha hecho Altec Lansing: volver atrás, recuperar el 2.1 y añadirle un canal central.

Lo que busca este sistema es asegurar sonido envolvente sin grandes alardes, con sólo dos satélites laterales a los que se unen dos altavoces adicionales que dirigen el sonido hacia las paredes para crear el efecto envolvente. Algo parecido a los modelos I-Trigue L3500 de Creative, aunque éstos no tienen canal central y, por tanto, no utilizan un canal específico para los efectos traseros. El conjunto de Altec Lansing precisa de una tarjeta de audio 5.1 si quieres obtener un rendimiento óptimo en juegos y películas. El invento funciona porque consigue un óptimo efecto de rebote de las ondas en las paredes, una especie de jugada maestra de billar acústico.

El tipo de habitación, la ubicación de los altavoces y un buen ajuste son claves para que el sistema funcione de manera adecuada. Altec Lansing ha incluido un selector de canales y un control de volumen en la parte superior del satélite derecho, lo que permite ajustar el volumen de cada uno de los canales de manera adecuada. La calidad del sonido es óptima, los bajos son rotundos y el sistema no pierde frecuencias medias ni agudas. Además de los 80 W de potencia, el elegante diseño y la posibilidad de contar con sonido envolvente sin altavoces traseros son serias razones para apostar por este notable conjunto.



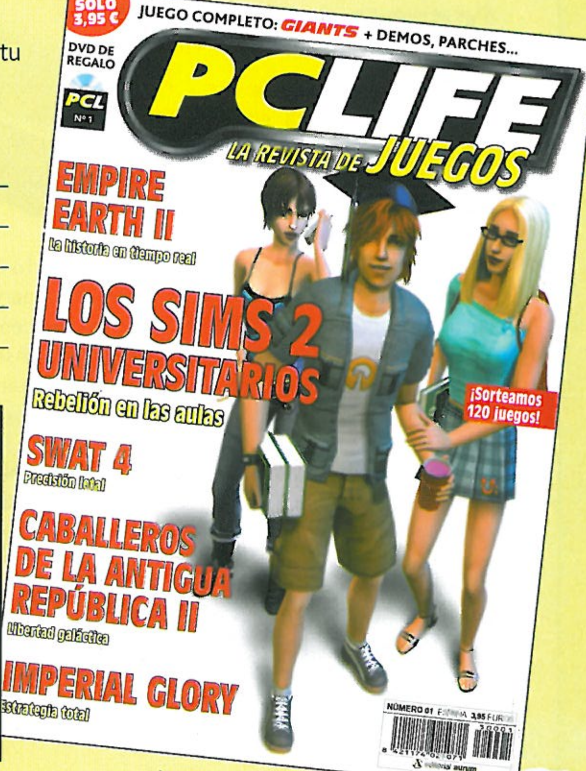
EN RESUMEN ★★★★★

El sistema ofrece rodearte de sonido sin el engorroso cableado de los sistemas 5.1. Una buena solución para espacios reducidos.

LO MEJOR: Sonido de calidad con canales ajustables y un diseño elegante.

LO PEOR: Posibles problemas de ubicación para conseguir un sonido excelente.





FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 1.834 € • WEB: www.viewsonic.com

Viewsonic PJ255D

Un kilo de proyector



Los proyectores ya no sólo sirven para dar conferencias en aulas universitarias. Por ejemplo, muchos jugones los utilizan para conseguir imágenes de gran formato de sus juegos. Este PJ255D es un proyector pequeño y no llega al kilo de peso. Además de lo manejable que resulta, convence porque está equipado con una lente Carl Zeiss que ofrece una buena calidad de imagen.

Gracias a sus 1.100 lúmenes, tiene un rango de acción de 1,2 a 10 metros. El enfoque y la ampliación de imagen se realiza manualmente. Dispone de captador para el mando tanto en el frontal como en la parte posterior y tiene tres entradas de señal de vídeo: VGA, S-Video y vídeo analógico. Soporta HDTV y su resolución es de 1.024 x 768 XGA.

EN RESUMEN



Una buena solución si quieres imágenes de gran tamaño en el salón de tu casa. Este proyector ofrece una imagen nítida y ocupa poco espacio, aunque el gran inconveniente es que es muy caro.

FABRICANTE: Navman • PRECIO: 1.199 € • WEB: www.navman.com

Navman Pocket ICN510

Navega sobre ruedas



Navman se ha especializado en sistemas de navegación para vehículos de gran calidad. Este modelo dispone de un receptor de 12 canales gracias a los que ofrece un posicionamiento siempre preciso. El dispositivo utiliza el software SmartST V3 y ofrece mapas 3D.

El ICN510 permite elegir entre distintos niveles de navegación, desde uno a ras de calle a otros más alejados. Cuando lo desees, puedes acceder a detallados mapas 2D que muestran los nudos de carreteras y la ruta a seguir mediante prácticos iconos. Incluso muestra la lista de las cuatro próximas maniobras a realizar. El nuevo software también permite crear rutas con destinos intermedios. Los mapas se almacenan en una tarjeta de memoria SD Card.

EN RESUMEN



Un navegador 3D intuitivo y preciso, muy práctico sobre todo a la hora de realizar viajes largos. Eso sí, el precio no está al alcance de todos los bolsillos.

FABRICANTE: Pinnacle • PRECIO: 119,99 € • WEB: www.pinnaclesys.com

Pinnacle PCTV Media Center 100E

Convergencia visual



Este sintonizador de televisión para el PC puede servir de puente entre el ordenador y la televisión o los equipos de vídeo y sonido del salón de tu casa. El dispositivo se conecta a través del puerto USB (1.1 o 2.0), del que recibe la alimentación eléctrica. En la parte posterior se encuentra la toma de antena. En su frontal, encuentras una salida de vídeo analógico y S-VHS y un minijack para el sonido.

El mando a distancia incluye conmutador de tareas programable con el software que lo acompaña. Puedes ver la televisión, grabar los programas en tu disco duro e incluso hacer uso de la opción Time Shifting para ver los programas grabados antes de que finalicen. También podrás ver las fotos de tu ordenador en la tele y reproducir los archivos multimedia.

EN RESUMEN



Un artilugio minúsculo que permite conectar tu ordenador a otros dispositivos de audio y vídeo e incluso grabar tus programas favoritos en el disco duro. Curioso.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 299 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec SXTREM 600

Música a todo color

Hace tiempo que Soyntec apostó por la pantalla en color (de 1,9") y por añadir elementos que dotaran de mayor versatilidad a sus reproductores de mp3. El Sxtrem 600 se puede considerar todo un centro de entretenimiento. Sólo dispone de 512 MB de memoria integrada, poco para según qué calidad en formato mp3, pero suficiente para los archivos wma u ogg. La inclusión de la tecnología SRS WOW y un ecualizador de cinco bandas permiten mejorar la audición. Además de reproductor y radio, incorpora agenda telefónica, calculadora, cronómetro y juegos en Java. También puede mostrar fotos y archivos de texto. Echarás de menos una ranura para tarjetas de memoria con la que aumentar su capacidad.

EN RESUMEN



Una buena autonomía y muchas opciones lo hacen más versátil que un simple reproductor de mp3, aunque se ve limitado por los 512 MB de memoria. Una ranura de memoria no hubiera estado de más.

¿Quieres pelea?
Josh Homme se despacha a gusto

Queens of the Stone Age

GARBAGE
SKUNK DF
WITHIN TEMPTATION
GOOD CHARLOTTE
MILLENCOLIN
ADEMA
Y MUCHO MÁS EN...

ROCKZONE

¿Lo pillas?

REVISTA + CD CADA MES EN TU QUIOSCO

rockzone.com.es

SYSTEM SHOCK

Hace once años, **un grupo de desarrolladores** norteamericanos capitaneados por Warren Spector **logró cambiar la fisonomía de los juegos** de acción. Entre todos, **dieron forma a un título inteligente** y terrorífico, el que inauguró el subgénero **de acción narrativa** y adulta.

Estamos en 1994. Los efectos de la onda expansiva iniciada el año anterior por *Doom* son más que evidentes. Bajo el influjo del gran juego de acción de id Software, el mercado para PC ha dejado de ser coto privado de simuladores, aventuras gráficas y máquinas del millón. La acción en primera persona irrumpe con fuerza y *System Shock* va a suponer el siguiente peldaño en la escala evolutiva.

Aquí ya no se trata sólo de correr y disparar. En palabras de Doug Church, director del proyecto, "el nuestro no era un juego de combate sin pausa, sino más bien de tensión sin pausa, ya que te obligaba a estar con los ojos abiertos y en alerta por lo que podía haber al girar la esquina". Se trataba de mantener al jugador con el alma en vilo, asustado, abrumado por los peligros que le acechaban y siempre con un montón de cosas que hacer y en las que pensar.

Tras desarrollar las dos entregas de *Ultima Underworld*, los trabajadores de la extinta compañía Looking Glass Studios volcaron su experiencia en un juego alejado del rol, una producción adulta, sombría, violenta y cerebral. El protagonista no era uno de esos comandos con entrenamiento especial, insólita tolerancia al dolor y una constitución física digna de Hulk, sino un hacker, el empleado 2-4601. Un tipo que, tras ser sometido a un implante quirúrgico, despertaba amnésico en una estación espacial dominada por una malvada inteligencia artificial llamada SHODAN, una máquina dispuesta a "arrasar las ciudades de la Tierra y reformar la vida a su imagen".

En *System Shock* se trataba de ser sigiloso y metódico. Poca testosterona y muchísima materia gris

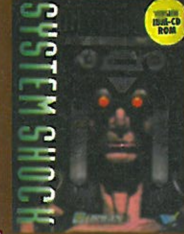
TERROR CIBERPUNK

En *System Shock*, se trataba de ser sigiloso y metódico. Poca testosterona y muchísima materia gris. Al principio de la aventura, sólo había dos seres inteligentes en la estación, el hacker y SHODAN. Todos los demás estaban muertos, habían mutado o formaban parte del ejército robótico de la inteligencia artificial. El objetivo era recoger información de una serie de terminales repartidas por la estación. Una vez ordenada, esta información mostraba el camino para desactivar a la inteligencia artificial y así terminar con la pesadilla.

Además de inspeccionar terminales, el protagonista debía desactivar trampas, cruzar corredores radioactivos o activar puertas, plataformas, luces y puentes. En ocasiones, todo esto implicaba viajes al ciberespacio, fases en las que se hacía uso de una interfaz 3D distinta del resto del

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Looking Glass Studios • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1994

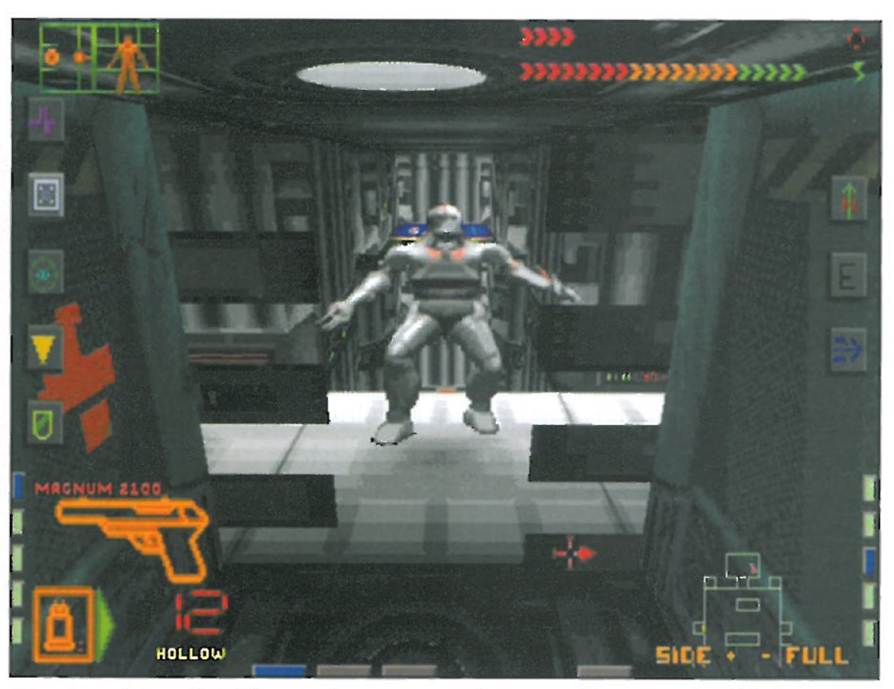


■ **¿QUÉ PASÓ?** En la última legislatura socialista, se sucedían escándalos de corrupción casi a diario mientras en el parlamento tronaba el "Váyase, señor González". Además, se estrenaba *La lista de Schindler*, se suicidaba Kurt Kobain y España volvía a caer eliminada en cuartos de un Mundial de fútbol.

■ **¿A QUÉ JUGABAMOS?** Sobre todo, a aventuras gráficas del calibre de *Beneath a Steel Sky*, *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* o *Noctropolis*, aunque también a juegos de acción en primera persona como *Doom 2*, *In Extremis* o *Heretic*, en los que aún imperaba la reduccionista ley del "dispara primero, pregunta después".


Casi todos los elementos del escenario podían ser manipulados.


Todas las armas exigían un tipo de munición específica y se deterioraban con el uso.



El protagonista podía utilizar parches para potenciar temporalmente sus habilidades.

juego y de los gráficos más psicodélicos de la historia de los videojuegos.

"Nuestro objetivo era crear un mundo inmersivo e interactivo del que el jugador pudiese sentirse partícipe", explica Doug Church. Este objetivo se consiguió otorgando al jugador control casi absoluto sobre los movimientos de su personaje (era posible saltar, correr, arrastrarse, tumbarse, deslizarse con la espalda pegada a las paredes o ponerse de puntillas) y creando un entorno con amplísimas posibilidades de interacción. "Por supuesto el juego no habría resultado tan divertido sin la posibilidad de hacer un poco de todo, desde activar todo tipo de aparatos a arrojar objetos con trayectorias realistas", puntualiza Church.

¿El mejor villano jamás creado?

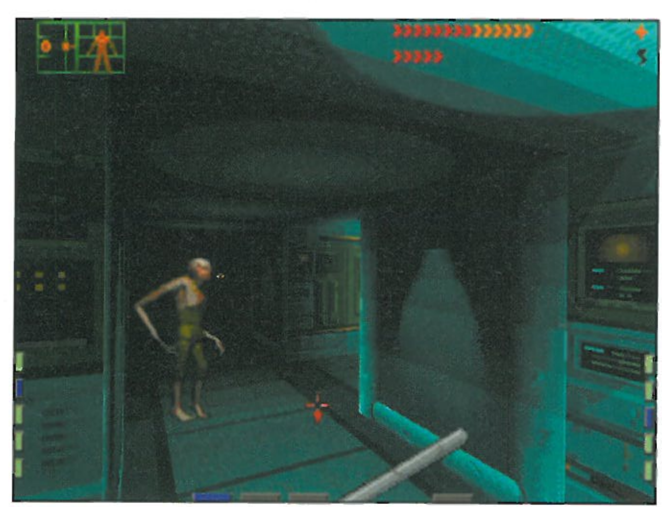
Si algo resultaba extraordinario en la obra de Looking Glass Studios era la presencia inquietante de SHODAN. El jugador tenía en todo momento la sensación de que se enfrentaba a una perversa criatura de inteligencia superior que intentaba destruirle. "SHODAN lo sabía todo de ti, pero tú apenas sabías nada de SHODAN ni de lo que ocurría en la estación. El juego era un feroz duelo de inteligencias en el que tu rival parecía leerte el pensamiento, lo que resultaba muy inquietante", recuerda Church.

Aunque tal vez la mayor innovación de *System Shock* fuese la posibilidad de mejorar las habilidades del protagonista mediante dispositivos neurológicos implantados en el cerebro. Escudos de energía, visión nocturna, unidades de navegación y mapas, identificador de objetivos, analizador de sistemas... hasta un total de 12 implantes. Un toque de rol heredado de *Ultima Underworld* y que también sería utilizado por los herederos de este extraordinario título, *System Shock 2* y *Deus Ex*, dos juegos de culto que no vendieron como merecían.

CON LAS GANAS

Cinco años después de *System Shock*, aparecía su secuela. El desarrollo de esta continuación corrió a cargo de Irrational Games, compañía formada con los restos del naufragio de Looking Glass Studios. A pesar de tratarse de un título incluso superior a su predecesor, *System Shock 2* nunca llegó a pisar las tiendas españolas. El juego tenía fases de cruda violencia, lo que decidió a la compañía propietaria de los derechos a no distribuirlo. Una lástima.




System Shock combinaba escenarios 3D con personajes 2D.


El motor del juego era capaz de ejecutar efectos de gravedad.

BRUCE SHELLEY
Historia y vida

Habla con pasión de **su trabajo**. Se nota que **le gusta**. Despreocupado en el vestir, **miope**, pesadote **y bonachón, Bruce Shelley recuerda** más **a un vendedor** de seguros que a un gurú del videojuego. **Pero las apariencias engañan**, y en su caso lo hacen un poco más.



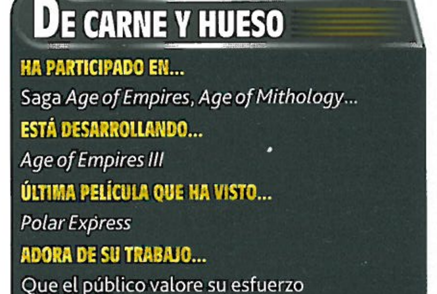
Es un devorador de libros ("leo uno por semana", declara), apasionado de la Historia, la divulgación científica y las novelas de misterio. Pero Bruce Shelley también es historia viva. Hablar de estrategia en tiempo real es hablar de él y, sobre todo, de su obra maestra: *Age of Empires*, una saga que reúne las dos grandes pasiones de su creador: la Historia y la estrategia. "Queríamos hacer algo que no hubiese hecho nadie hasta la fecha, mezclar rigor histórico con diversión". Y lo consiguieron.

A pesar de todo lo que su nombre representa para la industria, este diseñador considera que el videojuego está muy lejos de su madurez. "Dentro de 25 años, miraremos a los juegos que se hacían en 2005 y nos reiremos de su ingenuidad", afirma. Según Shelley, el videojuego del futuro se diferenciará del de ahora en un detalle fundamental: la interfaz. "Creo que lo que más va a cambiar será la forma de recibir y dar información en un videojuego". Con todo, su visión de los juegos actuales está teñida de optimismo: "Vivimos un momento excepcional. La competencia entre PlayStation 2 y Xbox ha hecho mucho bien a los juegos al acercarlos a gente que antes no sabía ni que existían".

ESTRATEGIA A TODAS HORAS

Suele funcionar así: repasa la carrera de un diseñador y descubrirás sus gustos. En el caso de Bruce Shelley, la máxima se cumple a rajatabla. "Apenas juego a títulos de acción o deportes. Prefiero la estrategia". Un amor que nace gracias a lo que, según él, sólo puede ofrecer este género. "Suelen ser juegos en los que tienes que tomar decisiones importantes en un espacio de tiempo muy corto. Para mí, nada resulta tan inmersivo como eso". Por si su devoción no había quedado demasiado clara, esto es lo que responde Shelley cuando se le pregunta qué tres juegos salvaría de una hipotética quema: "Me quedaría con aquellos que se puedan rejugar casi hasta el infinito. Por ejemplo, *Age of Empires II*, *Rise of Nations* y *Civilization*".

En la actualidad, Bruce Shelley dirige los destinos de Ensemble Studios. Como él mismo se ha encargado de confesar, su vida profesional lo mantiene tan ocupado que se pasa más horas de las necesarias en la oficina. Aun así, Shelley consigue hacer un hueco en la agenda para esas cosas que, según él, merecen la pena: un buen libro e ir al teatro con su mujer. Pero se olvida de una: jugar a *Age of Empires II*.



DE CARNE Y HUESO

HA PARTICIPADO EN...
Saga *Age of Empires*, *Age of Mithology*...

ESTÁ DESARROLLANDO...
Age of Empires III

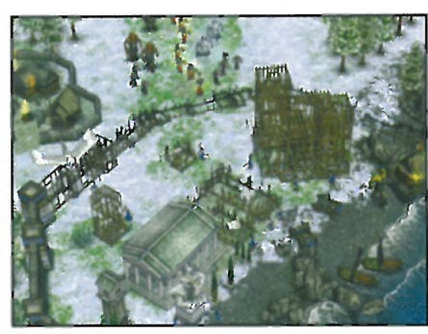
ÚLTIMA PELÍCULA QUE HA VISTO...
Polar Express

ADORA DE SU TRABAJO...
Que el público valore su esfuerzo

Y DETESTA...
Que el marketing escape a su control



La saga *Age of Empires* ha sido un auténtico filón para Shelley y compañía.



En *Age of Mythology*, Ensemble Studios decidió dar mayor protagonismo a la magia.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.** Además, **te regalamos uno de estos lotes de juegos** (el que tú elijas):



¡ELIGE QUÉ TRES JUEGOS TE LLEVAS DE REGALO!



PACK SHOOTER
Incluye tres juegos:
- **Mortyr**
- **Nosferatu: La cólera de Malaquías**
- **Zax: The Alien Hunter**

PACK ESTRATEGIA
Incluye tres juegos:
- **The Entente**
- **Korea: Forgotten Conflict**
- **The Nations**

PACK ACCIÓN
Incluye tres juegos:
- **King of the Road**
- **Michael Schumacher World Kart 2002**
- **Hover Ace**



Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el lote que deseas recibir de regalo: ☐ PACK SHOOTER ☐ PACK ESTRATEGIA ☐ PACK ACCIÓN

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________

Fecha de caducidad ____________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

BANDEJA DE ENTRADA

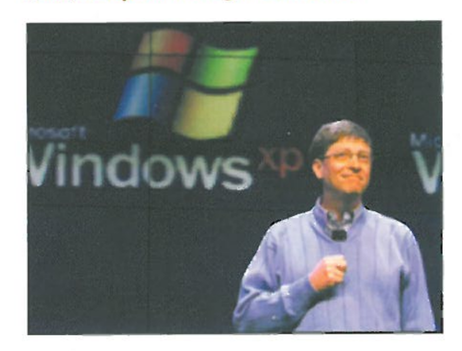


Desde que le quitamos el precinto a nuestros buzones (el virtual y el físico), **no dejamos de recibir cartas** que confirman la más inquietante de nuestras sospechas: hay vida ahí fuera. **La gente nos lee,** se forma una opinión **y luego escribe** para contárnoslo.

Ni un paso atrás

¿Cómo lleváis vosotros el tema este del software libre? Lo digo porque el perla de Bill Gates acaba de tildar de "neocomunistas" y "radicales peligrosos" a los que critican las actuales leyes de propiedad intelectual, a los partidarios del abandonware o del sistema Linux, en fin, a cualquiera que se alinea con el bando de los que piensan que no todo lo imaginable tiene por qué tener copyright. Los medios de comunicación podéis jugar un papel en esta nueva encarnación del conflicto entre el Bien y el Mal. Podéis estar junto a Gates y el resto de poderes industriales establecidos o asomaros al Lado Oscuro (que es el de los buenos) y apostar por lo independiente, lo alternativo y lo que no siempre tiene copyright.
Lord Vader (e-mail)

Interesante exposición. Está claro que esta revista no va a dar la espalda al desarrollo amateur y a los productos de distribución gratuita. Nos interesa cualquier cosa que pueda jugarse en un PC siempre que tenga un mínimo de calidad... y sea legal. Es decir, que puestos a elegir bando, nos quedamos con el de la ley. Y puedes creer que a este lado de la frontera moral y jurídica cabe mucho software libre, independiente y alternativo.



¿Software cañí?

Llevo muchos años jugando y me llama la atención la falta de referentes españoles en la mayoría de juegos, incluso los desarrollados aquí. Ya es raro que sean tan pocos los desarrolladores extranjeros que se fijan en la historia y la cultura de nuestro país, pero lo que ya no entiendo es que (al margen de *Imperivm*, *Torrente*, *PC Fútbol* y alguna cosilla por el estilo) tampoco las compañías españolas se fijen en lo nuestro. Podría ser un filón que ayudaría a muchos jugadores a identificarse más con los juegos. Por ejemplo, echo de menos juegos basados no ya en la Guerra Civil, sino en la de Independencia, la de Cuba o el imperio de Felipe II. ¿Y qué tal juegos de acción que se desarrollen en las calles de Madrid o Santander, aunque sea un Madrid futurista dominado por las malvadas corporaciones de telefonía móvil? Y en cuanto a mitos patrios, estaría bien una adaptación a juego de películas como *Los sin nombre*, libros como *La sombra del viento* o (¿por qué no?) *El Quijote* y *La Celestina* o cómics como *Paracuellos*. Yo lo dejo en el aire...
Edgard Blasco (e-mail)

Pues no estaría mal, aunque luego se edita un juego basado en las andanzas de Torrente y merece comentarios despectivos sobre lo racial, lo cutre y lo cañí de su propuesta. Aunque, bien pensado, chanzas al margen, se vendió bastante bien. En fin, que nos gusta tu propuesta, sobre todo lo de la adaptación a videojuego de *La sombra del viento*. Podría ser una apasionante intriga gótica, una especie de puesta al día del inolvidable *La abadía del crimen*.

Felicidades y gracias

Supongo que no soy muy original, porque os escribo para felicitaros. Me he leído vuestro primer número de cabo a rabo, incluso los recuadros pequeñitos sobre fondo oscuro, y tengo que deciros que la revista me encanta. Me gusta sobre todo que analicéis los juegos utilizando argumentos

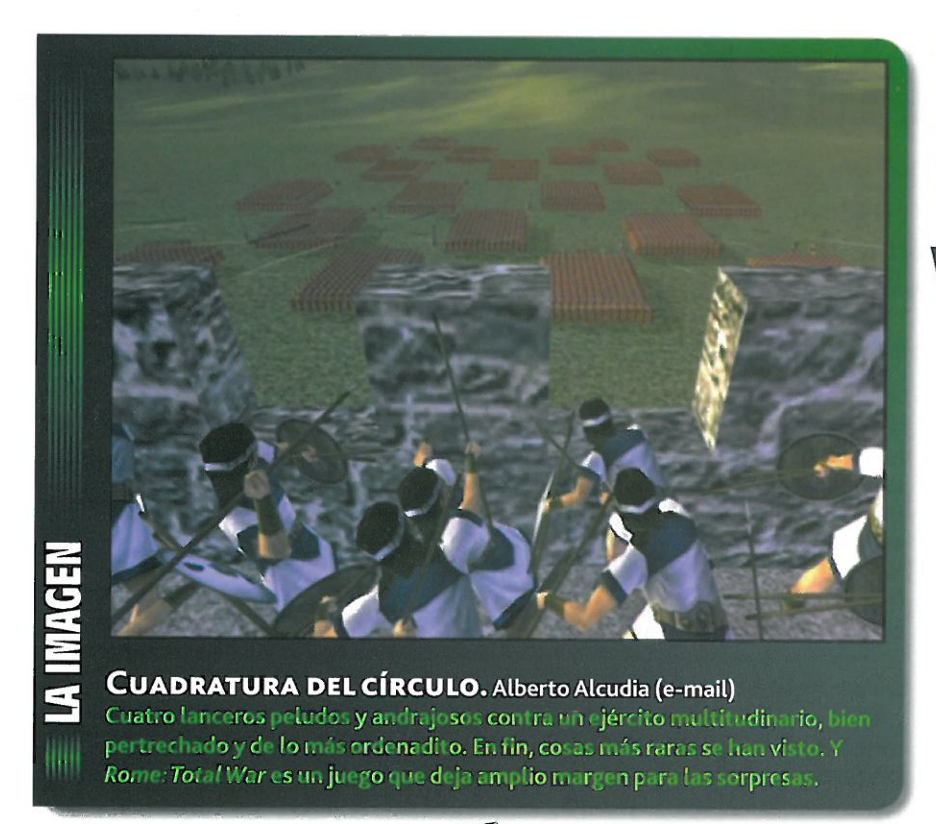
LA CARTA DEL MES

Delicias on line

He leído que el número de jugadores inscritos en universos persistentes se ha disparado en los últimos meses. Al parecer, *World of Warcraft* tiene ya más de 1.200.000 cuentas activas. Considerando que lleva on line desde finales del año pasado, puede decirse que es el juego de estas características de crecimiento más rápido, aunque aún está lejos de los más de 2.000.000 de jugadores que acumula *Lineage II* y los 3.250.000 que consiguió *Lineage* en su mejor momento. ¿Y en España? Unos pocos centenares, me temo. El artículo no lo dice, pero todavía resulta difícil encontrar jugadores españoles en los servidores europeos y no digamos en los norteamericanos. ¿Qué nos pasa? ¿No nos gustan los juegos on line? ¿O será que nos seguimos apuntando a las revoluciones tecnológicas con al menos media década de retraso? Los jugones (sobre todo los roleros) que aún no han probado ningún juego así no saben lo que se están perdiendo.
Marc Rodríguez. Barcelona

No disponemos de información fiable sobre el número de jugadores españoles que se conectan a universos persistentes, pero pronto tendremos las cifras oficiales de venta de *World of Warcraft*, que cuenta con distribución oficial en España de la mano de Vivendi. Este juego va a ser la prueba del algodón de la popularidad de este tipo de ocio interactivo en nuestro país: si ni siquiera Blizzard y sus orcos consiguen que los españoles se asomen a la Red, no serán muchas las compañías que se la jueguen con productos de este estilo.

LA IMAGEN



CUADRATURA DEL CÍRCULO. Alberto Alcudia (e-mail)
Cuatro lanceros peludos y andrajosos contra un ejército multitudinario, bien pertrechado y de lo más ordenadito. En fin, cosas más raras se han visto. Y *Rome: Total War* es un juego que deja amplio margen para las sorpresas.

inteligentes, más propios de críticos de música o de cine que del tipo de periodismo de juegos que es habitual en nuestro país. Gracias por eso, es refrescante leeros. Me ayuda a tomarme mi propia afición por los juegos un poco más en serio, porque, la verdad, yo soy de los que a veces dudan y hasta se plantean si es normal seguir jugando a tiros y marcianitos pasados los 30 años. La mayoría de mis amigos ven los juegos como parte del pasado y no entienden la de tiempo que yo sigo dedicándoles. Lo cierto es que los juegos han crecido y yo he crecido con ellos. Y os agradezco mucho que vosotros me ayudéis a seguir creciendo.
Andrés Costa. Málaga

Menuda responsabilidad. Hasta ahora, no habíamos ayudado a crecer ni a una triste hortensia, pero gracias por valorar nuestros humildes esfuerzos. Pertenecemos a una generación que ha jugado mucho (en casos como el de Font, incluso demasiado) y no vamos a dejar de hacerlo por la presión social a la que estamos sometidos los que seguimos a pie de teclado cuando ya tenemos pelos en los tobillos.

¿Dónde se habla?

Soy un viciado de los juegos on line y llevo un par de semanitas jugando a *Final Fantasy XI*. El juego está bien, lo recomiendo, pero echo de menos encontrarme con jugadores que sepan español. Mi inglés no es muy bueno, me defiendo, pero los problemas de comunicación hacen que me cueste más integrarme en grupos y conocer gente, que es una de las gracias de este tipo de juegos, ¿no? Os escribo para que me digáis dónde se mete la peña española que ha comprado el juego y, ya de paso, a ver si alguien me lee y se decide a apuntarse.
Lobo solitario (e-mail)

La mayoría de usuarios hispanohablantes están en el servidor Ragnarok. El problema es que el juego no te permite elegir servidor, sino que te asigna uno de forma aleatoria. Para acceder al que tú quieres, tienes que conseguir que un usuario de ese servidor te compre un World Pass para crear un personaje directamente en ese servidor.



FIFA resiste

Quiero inaugurar vuestra sección de correo dando mi opinión sobre una de las grandes polémicas del año pasado. Se trata, cómo no, del duelo al sol entre *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*. Llevo años leyendo que los *FIFA* no son simulación, que son vulgares arcade y que lo de *PES* sí que es fútbol, pero esos argumentos no me convencen.
Yo me mantengo fiel a mi *FIFA* por muchos motivos, pero sobre todo porque me funciona a la perfección en un equipo normalito y sin tarjeta gráfica de esas siderales. No sé si eso se lo plantea mucha gente, pero *FIFA* hace fútbol asequible y para todos los públicos y parece que el *PES* de PC sea un juego para élites. Yo tengo claro con qué me quedo.
Sergio Martín (e-mail)

Si algo dejan claro secciones de correo como ésta es que para gustos hay colores. Leyendo revistas especializadas y foros, uno se queda con la sensación de que *Pro Evolution Soccer* gusta más a una amplia mayoría, pero luego las cifras de ventas desmienten con contundencia esa percepción: la versión PC de *FIFA* arrasa en las tiendas (por las licencias, por la accesibilidad, por pura tradición... por lo que sea) y *Pro Evolution*, la verdad es que no tanto. Tal vez sea verdad aquello de que *FIFA* ofrece fútbol para las masas...

A TODA MÁQUINA

Dicen que **el que sabe, sabe**. Y el que no, pues pregunta, que **tampoco pasa nada**. Esto es una comunidad de gente sencilla y campechana con una afición común, así que **estaremos encantados de ayudar** en lo que se pueda. **Hoy por ti, mañana por mí.**



Reciclaje puro

Hace poco que me compré una tarjeta gráfica GeForce 6600 con 128 MB. Tengo una placa base con un bus AGP 4x y noto que el rendimiento de mi equipo es pobre para las altas prestaciones de la tarjeta. Así que quiero comprarme una placa base con un puerto AGP 8x, pero sin cambiar el procesador, que es un Pentium IV a 2,4 GHz. Mi duda es si tendría también que cambiar la memoria RAM para que sea compatible.
Jorge Pérez (e-mail)

Todo depende del procesador que tengas. Por ejemplo, los procesadores Pentium IV a 2,4 GHz basados en el núcleo Northwood pueden adaptarse a una velocidad de bus de hasta 800 MHz. Así que, si pretendes actualizar solamente la placa, deberás buscar una que sea compatible con el procesador y con la RAM de que dispones. Aun así, piensa que la velocidad del bus es escalable y puede adaptarse a distintos tipos de RAM, con lo que es posible que puedas aprovechar la que tienes en una placa que soporte una mayor velocidad.

Lo antiguo no funciona

A menudo me entra algo de nostalgia por los viejos títulos con que tanto disfruté en su día y echo mano de mi colección para repetir la experiencia. En algunos casos, al ir a empezar la partida, el juego se reinicia automáticamente. Suelo acceder a los menús sin problemas, pero no al juego. ¿A qué puede ser debido?
Marco Rojas (e-mail)

Cuando la máquina se reinicia de repente, suele ser porque existe un conflicto con el hardware. A veces, los juegos antiguos sólo funcionan con controladores antiguos. Si utilizas Windows XP, tienes la opción de emular sistemas operativos anteriores, lo que resuelve posibles problemas de incompatibilidades. Para activar esta opción, selecciona el acceso directo del escritorio, haz clic sobre el botón derecho del ratón y selecciona la pestaña de compatibilidad. Allí podrás activar el modo de compatibilidad e incluso configurar las opciones de ventana. Si el problema persiste, comprueba que no haya ningún componente no compatible con el juego, ya sea porque está mal conectado o porque carece de los controladores apropiados.

Pandora no responde

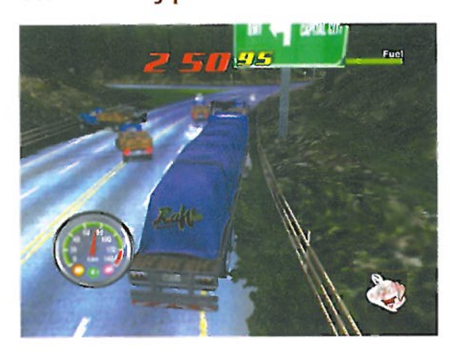
Hace un par de semanas, me compré el pack de *Splinter Cell* que incluye el título original y la secuela, *Pandora Tomorrow*. Tras instalarlo, resulta que no me funciona por alguna incompatibilidad con la tarjeta gráfica, que es una nVidia GeForce 4 MX 440. ¿Qué puedo hacer?
Javier Esteban (e-mail)

Es tan sencillo como triste: tu tarjeta gráfica no es compatible con ese juego. Eso se debe a que *Splinter Cell* hace uso de una serie de tecnologías que tu tarjeta no soporta. Como se trata de un problema de hardware, la única solución es cambiar de tarjeta y optar, por ejemplo, por alguna de las basadas en los procesadores 9600 de ATI o por las 6600 de nVidia. Sus precios son razonables y te permitirán disfrutar plenamente de tu copia de *Splinter Cell*.

Camionero en la cuneta

Me compré el juego *Big Mutha Truckers*. Lo instalé, pero no consigo pasar de la pantalla de presentación cuando intento jugarlo. Llamé al servicio técnico y me dijeron que actualizara los controladores de mi GeForce FX 5200 de 125 MB (ésta debe ser la solución que dan para todo), pero lo he hecho y el juego sigue sin funcionar. ¿Qué más puedo hacer?
Roberto Fernández (e-mail)

El juego del que hablas es totalmente compatible con tu tarjeta. De hecho, Leadtek regalaba el juego con su tarjeta WinFAst A340 T, basada en la GeForce FX 5200. Así que es muy probable que todo se deba a algún problema en tu ordenador. Actualizar los controladores y la versión de DirectX suele solucionar la mayoría de estos conflictos. Si ya lo has hecho, consulta las propiedades avanzadas de la tarjeta. Si tienes activadas opciones como el filtrado anisotrópico o el *antialiasing*, desactívalas y prueba de nuevo.



Rendimiento redimido

Me he comprado una tarjeta ATI Radeon 9800 con 128 MB y AGP 8x. Mi placa base (una Platinix2, para P4) tiene un bus AGP 4x. Quería preguntar si actualizando la BIOS de la placa puede modificarse la velocidad del puerto AGP y pasarlo a 8x. En caso de que no se pueda, ¿afectará

este desajuste el rendimiento de mi equipo? ¿Las marcas de las tarjetas gráficas suelen influir mucho en la calidad del producto?
Pedro Santamaría (e-mail)

No existe ninguna actualización de BIOS que permita aumentar el bus AGP a 8x en esta placa base. Así que, si quieres aprovechar el ancho de banda del 8x, tendrás que cambiar la placa. De momento, los juegos actuales no aprovechan toda la capacidad del bus AGP 8x, así que su rendimiento será algo inferior, pero no la mitad. Sobre las marcas de las tarjetas, las calidades difieren muy poco, ya que los fabricantes de los procesadores no permiten introducir apenas modificaciones en la placa. Así que lo mejor es fijarse en el precio y la oferta complementaria del lote de venta (programas, juegos...). Una marca conocida suele ser más fiable, aunque siempre existe un cierto riesgo de que un producto resulte defectuoso.

Tráfico inalámbrico

Hace unos días que instalé una línea ADSL. Para conectarme, me facilitaron un módem *router* inalámbrico. He leído en muchos sitios que las conexiones inalámbricas no son muy seguras, ya que cualquiera que disponga de tarjeta de red de este tipo puede acceder a la red doméstica, utilizar tu conexión a Internet e incluso acceder a archivos en tu ordenador. ¿Es eso cierto? ¿Qué debo hacer para proteger mi red?
José Hidalgo (e-mail)

Los *routers* inalámbricos disponen de medidas de seguridad para evitar intrusiones. No obstante, los fabricantes suelen dejarlas deshabilitadas para facilitar la instalación. Una vez instalado el dispositivo, es aconsejable leerse el manual detenidamente y restaurar las opciones de seguridad para evitar que alguien se aproveche de tu conexión. Lo primero que hay que hacer es cambiar las contraseñas que incluye el fabricante por defecto. El siguiente paso es activar la encriptación de las contraseñas y los mensajes de correo electrónico. No compartas carpetas de tu disco duro sin contraseña de acceso. Con estas precauciones mínimas, conseguirás que tu sistema sea más seguro.

Pitido final

Tengo un problema con el ordenador. Cuando lo pongo en marcha, suele sonar un pitido continuo. A veces suena desde el principio y otras empieza a sonar de repente. Para colmo, el equipo se me reinicia solo con bastante frecuencia. Cuando esto ocurre, la única solución es dejarlo desconectado durante un periodo de tiempo prolongado. Eso me permite iniciar una nueva sesión, aunque el pitido persiste. ¿A qué puede ser debido?
Andrés García (e-mail)

Cuando el ordenador emite un pitido constante es que tiene un fallo eléctrico. Probablemente, tu fuente de alimentación está dañada o no proporciona la suficiente energía para alimentar todos los componentes que tienes instalados. La mejor solución es que la reemplaces por una más potente.

Imagen en dos

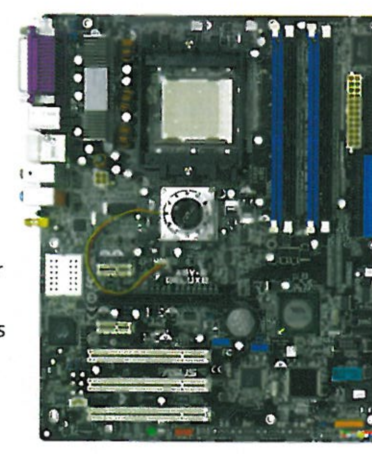
Soy un fanático de los simuladores de vuelo. Me he comprado una tarjeta XFX GeForce 6600 GT con 128 MB de RAM para poder utilizar dos monitores al mismo tiempo durante mis sesiones de juego. El problema es que la aplicación sólo se me abre en uno de ellos, el otro permanece en el escritorio. ¿Cómo puedo utilizar las dos pantallas al mismo tiempo?
Óscar Cueto (e-mail)



Las tarjetas con procesadores de nVidia utilizan el programa nView, que permite emplear varios monitores. Con él, puedes configurar el modo en que se visualizan las aplicaciones en ambos monitores. Una vez instalado el software que acompaña la tarjeta, puedes seleccionar el icono de la barra de tareas o las propiedades avanzadas de pantalla. Desde allí, puedes activar distintos modos de visualizar la imagen en los dos monitores. Activa, para empezar, la opción Desktop Manager de nView, con la que podrás configurar las pantallas en modo clon (mismo escritorio en las dos pantallas), *span* horizontal o vertical (la imagen se expande vertical o horizontalmente en las dos pantallas) o *display* (podrás seleccionar el monitor en el que quieres ver las aplicaciones).

Más velocidad

Estoy a punto de cambiar de ordenador, porque el que tengo ya no me permite jugar a los juegos actuales. Además, por limitaciones de la placa base, me es imposible actualizarlo para sacar el máximo rendimiento. Tengo entendido que apostar por un AMD a 64 bits es la mejor opción, pero mi duda es si es preferible que la placa base tenga un bus AGP 8x o uno PCI-Express.
Carlos Rodríguez (e-mail)



El rendimiento del bus PCI-Express es superior. No obstante, las tarjetas que hay actualmente en el mercado no le sacan demasiado partido a esa diferencia de potencial. Así que, aunque todavía no garantice un rendimiento sensiblemente mejor, viene a ser una opción de futuro sólo un poco más cara que el AGP 8x. Tú mismo.

DATOS

ESCRÍBENOS

Bandeja de entrada y A toda máquina son dos foros abiertos a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas o críticas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
Todos los meses, destacaremos la mejor de las cartas recibidas. *PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Con **algo de rol**, algo de acción **y un derroche de humor y creatividad** sin apenas precedentes, Dave Perry y compañía crearon ***Sacrifice*, el juego que te regalamos este mes. Además**, nuestro DVD incluye un amplio surtido de **demos, extras y utilidades.**

JUEGO COMPLETO

SACRIFICE

Dave Perry es uno de los grandes nombres de la industria de desarrollo de juegos para PC. La compañía que dirige tiene un largo historial y ha firmado títulos tan originales como *Messiah* o el que te regalamos este mes. Ambos juegos comparten características, empezando por sus planteamientos poco convencionales y el uso del mismo motor gráfico. La diferencia es que *Messiah* no deja de ser un juego de acción pura, mientras que *Sacrifice* combina de forma deslumbrante elementos de rol y acción en un contexto general estratégico.

En el juego, te pones en la curtida piel de un mago. Tu primera decisión es elegir a cuál de los dioses presentes en este mundo de fantasía quieres servir. De la mano de tu mentor, viajarás a remotos parajes intentando extender su culto. Se trata de una ambiciosa campaña de conquista en la que tú no combates directamente, pero determinas lo que pasa mediante el uso de una serie de magias y criaturas.

El objetivo de las partidas es doblegar al mago del ejército rival y destruir el altar en que realiza sus sacrificios. El que primero lo consigue se lleva el gato al agua. Así que no



Prepárate para sufrir las batallas en tu propia carne. Las salpicaduras te alcanzarán.

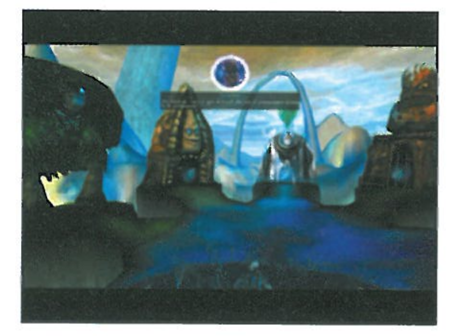
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
REQUISITOS: PII 300 MHz, 64 MB de RAM, 644 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta gráfica de 8 MB, DirectX 7.0.
INSTALACIÓN: D:\Setup.exe

CONTROLES

Aquí tienes los controles principales. Puedes consultar el resto en el menú de opciones del juego.

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Seleccionar: Botón izdo. ratón
Girar el escenario: Botón dcho. ratón
Zoom: Rueda ratón • **Atacar:** R
Hechizo Convertir: C • **Hechizo Guardián:** G
Hechizo Curar: H • **Hechizo Manahoar:** N
Hechizo Manalito: M • **Hechizo Acelerar:** Z
Hechizo Teletransporte: T

CLAVE PARA JUGAR: 04FL-763J-YGJ5-60JF



Antes de empezar la campaña, los dioses te ofrecerán trabajo no remunerado.

pierdas de vista tu altar o deja criaturas vinculadas a él para que lo defiendan.

La magia es la base para derrotar al enemigo. Está dividida en tres categorías fácilmente identificables en la interfaz. Las puedes utilizar para crear criaturas, crear estructuras y acceder a magias de ataque directo o restauración de salud.

Néctar de dioses

Tus hechizos y demás acciones consumen grandes cantidades de un recurso mágico denominado maná. Este preciado néctar brota de unas fuentes llamadas Manalitos. Debes estar cerca de ellos para ir recargando tu recurso. La única alternativa a esta proximidad a las fuentes es invocar a unas criaturas llamadas Manahoar, que sirven de vínculo con el Manalito y permiten la recarga a distancia.

El otro recurso son las almas. Cuantas más tengas, más numeroso será tu ejército. Puedes recoger las de tus criaturas (de color azul) en el mismo campo de batalla, pero apoderarse de las de tus enemigos (color rojo) ya exige intervención divina. Si invocas el hechizo de conversión, tu dios enviará a un Doctor Sac, un eficaz recolector de almas ajenas.

Durante los combates, puedes mover a tu mago como si se tratara de un juego de acción en tercera persona e ir seleccionando a las criaturas bajo tu mando y asignarles objetivos. Cada criatura tiene un menú particular que se despliega haciendo clic en cualquier punto del escenario cuando tienes la unidad seleccionada.

Desde la misma interfaz, puedes seleccionar a tus huestes y dirigirlas al objetivo con las órdenes asignadas. Es importante manejarse con soltura a través de la interfaz y hacer uso de los atajos de teclado. Aunque puedes alejar considerablemente la cámara, sólo conseguirás una perspectiva parecida a la isométrica empleada en la mayoría de juegos de estrategia en tiempo real.

El objetivo de las partidas es doblegar al mago del ejército rival y destruir su altar

Sacrifice es un juego muy dinámico. Si tienes la oportunidad de jugarlo en red, no lo dudes, ya que en esa opción el juego da lo mejor de sí mismo. Seguro que vas a disfrutar a fondo de la posibilidad de convertirte en un mercenario divino.

Ayudas celestiales

Si la cosa se te complica, pulsa las teclas **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **º** (al lado del **1**) para activar la consola de trucos e introducir en ella cualquiera de los códigos que indicamos a continuación (para escribir la @, pulsa las teclas **Mayúsculas** + **2**).

@ alliwantforxmasisa <Nombre del monstruo*>
Obtener la criatura especificada

@ aplethoraof <Nombre del monstruo*>
Obtener cuatro criaturas

@ bythepowerofgrayskull
Salud al máximo

@ ihavethepower
Maná al máximo

@ dontfearthereaper
Obtener 32 almas

@ castratetheheathens
Recoger los espiritus enemigos

@ gimmegimmegimme <Nombre de la magia*>
Obtener la magia de la criatura

@ gimmegimmegimme <Habilidad de la criatura*>
Obtener la habilidad de la criatura

@ timeisonmyside
Suprimir la recarga del maná

@ yourbulletscannotharmme
Mago invencible

@ ragebuilding
Obtener el nivel 9 en partidas en red local

*El nombre de los monstruos, magias y habilidades lo encontrarás en el manual que hemos incluido en el DVD. Durante el juego, también puedes colocar el cursor sobre los iconos de la interfaz para ver el nombre. No olvides que los monstruos y las magias a las que puedes acceder son las del dios con el que te has enrolado.



Los Manalitos son básicos en el juego. Cuantos más controles, mejor.



Los Doctores Sac purgarán almas de los enemigos caídos.

DEMOS

SWAT 4

Métete en la piel de estos aguerridos defensores de la ley y el orden. En la demo que te regalamos este mes, podrás llevar a cabo una misión al mando de un grupo de expertos en operaciones especiales. En concreto, se trata de tomar al asalto un taller mecánico en el que se ha atrincherado un grupo de ladrones de coches. Debes acceder al local por una azotea sobre la que se posará tu helicóptero.

Una vez en el edificio, debes descender por una estrecha escalera, reventar



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Irrational Games
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 450 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1b.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Dar órdenes: Botón dcho. del ratón
Disparar: Botón izdo. del ratón

la puerta haciendo el menor ruido posible y acceder al interior con mucha cautela. Dentro del edificio, vas a encontrar tanto delincuentes como rehenes, así que ve con cuidado. No olvides que esto no es un juego de acción desenfrenada y que los enemigos a veces se rinden a la voz de "manos arriba". Hay que saber distinguir a los malos de las simples víctimas, porque acabar por error con uno de estos últimos supondría el fracaso de la misión. Así que ándate con ojo: ante la duda, detención y aviso. Se trata de limpiar la ciudad de escoria con eficaz precisión de cirujano.

La demo también incluye un editor de misiones con el que podrás modificar los parámetros y objetivos del juego. De este modo, podrás repetir la misión alterando las condiciones de partida.

IMPERIAL GLORY

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pyro Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 185 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

La convulsionada Europa de principios del siglo XIX es el marco de este título de estrategia a gran escala desarrollado en nuestro país. En él podrás liderar uno de los grandes imperios de la época y dirigirlo tanto en el terreno político como en el militar. Para que te hagas una idea, esta demo incluye dos batallas terrestres, vídeos sobre las batallas navales y una explicación sobre la parte de gestión de imperios.



EMPIRE EARTH II

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Mad Doc Software
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Segunda entrega de esta saga de estrategia ambientada en la Historia de la Humanidad. En esta demo, podrás dirigir los designios de tres civilizaciones durante tres épocas históricas diferentes. Dispones de un escenario multijugador y dos modos de juego, Conquista y Control de territorio. Podrás comprobar por ti mismo los cambios introducidos por Mac Doc Software en su gran lección de historia interactiva.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 198 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Mover el jugador: Cursores • **Disparo / Entrada:** D
Pase / Cambiar de jugador: S
Globo / Entrada a ras de suelo: A
Pase en profundidad / Control del portero: W
Carrera corta: E

El próximo campeón continental de fútbol pende de la punta de tu gamepad. Podrás acabar de definirlo si te compras el juego, pero de momento puedes tantearlo con esta demo, que te ofrece un partido de exhibición entre dos grandes del fútbol europeo, el Chelsea y el Bayern.



GREAT BATTLES OF WWII: STALINGRAD

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: DTF Games
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 350 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

La batalla de Stalingrado fue uno de los más feroces enfrentamientos bélicos de la historia. Todavía siguen corriendo ríos de bits que recrean semejante carnicería. En esta demo, tendrás que demostrar de lo que eres capaz con un par de francotiradores. Como aperitivo, debes participar en una emboscada a un general. Después, la cosa se complicará, ya que tendrás que desmantelar nidos de ametralladoras y otras sorpresas por el estilo.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón

Sam Fisher vuelve a mover sus polígonos con sigilo y determinación en esta nueva entrega. En la demo, deberás infiltrarte en la base enemiga para rescatar al profesor Bruce Morghenholt de su cautiverio. Para ello, vas a tener que acercarte a la península de Corea. Una vez allí, debes tener muy claro que cualquier paso en falso es sinónimo de fracaso sin paliativos.



LEGO STAR WARS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Traveller's Tales
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 500 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Mover: Teclas de cursor • **Utilizar armas:** J • **Saltar:** K
Utilizar la fuerza: L

Si te paseas por al sección de juguetes de cualquier centro comercial, encontrarás este clásico de la construcción inspirado en la trilogía fílmica de George Lucas. En esta demo, podrás asumir el papel de dos caballeros Jedi en misión diplomática. Sí, la misma con la que empieza la primera película de la segunda trilogía. Podrás alternar entre los personajes, devolver disparos con tu sable y arrojar objetos con la mente.



STILL LIFE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Métete en la piel de Victoria McPherson, agente del FBI involucrada en un caso de asesinos en serie. La lectura de los diarios de su abuelo le dará pistas, ya que su ancestro directo, detective de profesión, tuvo entre manos un caso parecido. Se trata de una aventura gráfica clásica en la que tendrás que moverte por el escenario a golpe de ratón, entablar conversaciones con los personajes para obtener pistas y utilizar herramientas forenses.

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Irrational Games
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 733 MHz, 128 MB de RAM, 160 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Los personajes de cómic siguen siendo carne de videojuegos. En este caso, los de Irrational Games conservan un sano aspecto de dibujo animado. Juntos protagonizan un juego en que se trata de derrotar a los malvados nazis haciendo uso de tus superpoderes. Para dar órdenes a tus chicos, debes seleccionar el personaje, hacer clic sobre el botón derecho del ratón y seleccionar una acción del menú desplegable.

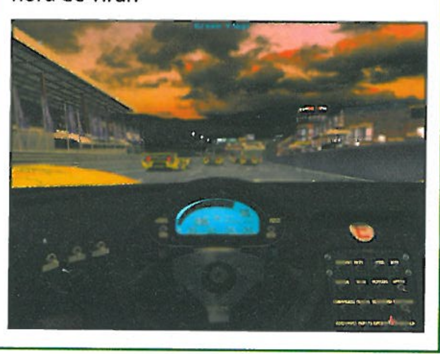
GTR: FIA GT RACING GAME

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: SimBin Development Team
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 384 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar:** Z • **Derecha:** . • **Izquierda:** ,
Subir marcha: Alt • **Bajar marcha:** Alt Gr

Si lo tuyo es el monóxido de carbono, no debes desaprovechar la ocasión de jugar a este título, una completa simulación de la competición de GTR. En esta demo, podrás quemar neumático por el circuito al volante de estos prototipos. Comprobarás que su manejo no es fácil y que puedes causar serios desperfectos en el coche si no eres lo suficientemente delicado a la hora de virar.



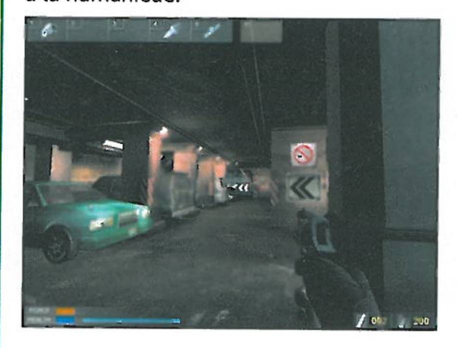
PSYCHOTOXIC

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: NuClearVision Entertainment
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 405 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Recargar:** R

Un juego de acción que está calentando motores para saltar a la palestra. En la demo, encarnarás a Angie Prophet en su particular lucha contra tres de los cuatro jinetes del Apocalipsis. Este bíblico argumento sirve de pretexto para acabar a tiro limpio por las calles de Nueva York embutido en la piel de una chica mala, una especie de arcángel enviado para proteger a la humanidad.



MICHAEL SCHUMACHER'S KART CHALLENGE 2005

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: 10tacle studios AG
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 192 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecha • **Izquierda:** Cursor izquierda
Mirar atrás: Mayúsculas derecha • **Cámara:** F1

Michael Schumacher empezó como todos los pilotos, con los *karts*. En la actualidad, ya crecidito y con un F1 en sus manos, no desaprovecha la ocasión de pilotar al límite uno estos diminutos vehículos. Se trata de circuitos *indoor* en los que tendrás que demostrar tus habilidades al volante. Realizar un trazado perfecto del circuito es una de las claves de este título.

Carátula original de *SACRIFICE*

